

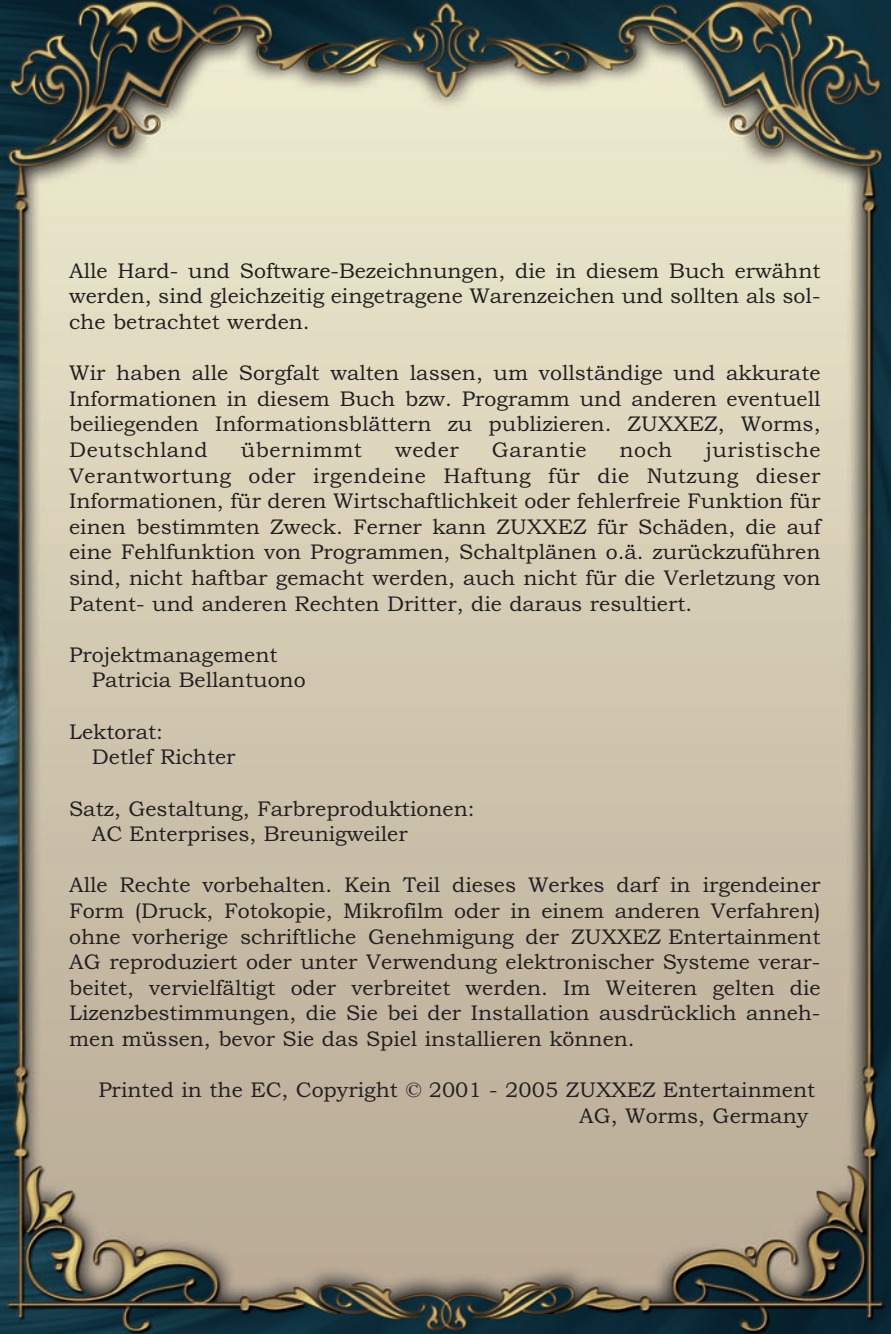
Handbuch The Kings of the Dark Age



TREND

**CATEIA
GAMES**

ZUXKEZ
ENTERTAINMENT AG



Alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden.

Wir haben alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen eventuell beiliegenden Informationsblättern zu publizieren. ZUXXEZ, Worms, Deutschland übernimmt weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann ZUXXEZ für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement
Patricia Bellantuono

Lektorat:
Detlef Richter

Satz, Gestaltung, Farb reproduktionen:
AC Enterprises, Breunigweiler

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ZUXXEZ Entertainment AG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Im Weiteren gelten die Lizenzbestimmungen, die Sie bei der Installation ausdrücklich annehmen müssen, bevor Sie das Spiel installieren können.

Printed in the EC, Copyright © 2001 - 2005 ZUXXEZ Entertainment
AG, Worms, Germany

1.0 INHALTSVERZEICHNIS

1.1 Systemvoraussetzungen	3
1.2 Installation	4
1.3 Deinstallation	5
1.4 Achtung Seriennummer	5
2.0 Einführung	6
2.1 Spielstart	8
2.2 Hauptmenü	9
3.0 Der Kampagnenmodus	11
3.1 Allgemeines	11
3.1.1 Missionsziele und Missionskarte	13
3.1.2 Der Spielbildschirm	14
3.1.3 Nachrichten	14
3.1.4 Wetter	15
3.1.5 Status Land	15
3.1.6 Persönliche Fähigkeiten	16
3.2 Bevölkerung	17
3.2.1 Status der Bevölkerung	18
3.2.2 Dorf	18
3.2.3 Steuern	19
3.3 Wirtschaft	19
3.3.1 Landwirtschaft	20
3.3.2 Windmühle	21
3.3.3 Nahrung	22
3.3.4 Rohstoffe	22
3.3.5 Forschung	23
3.3.6 Handel	24
3.3.7 Waffenproduktion	25
3.4 Gebäude	26
3.4.1 Hauptquartier	26
3.4.2 Zivilgebäude	26
3.4.3 Militärgebäude	27
3.4.4 Gebäude bauen	28
3.5 Diplomatie	29
3.5.1 Diplomatie-Außen	30
3.5.2 Diplomatie-Innen	31
3.5.3 Diplomatischer Handel	32
3.5.4 Spezialeinheiten	32
3.6 Armeen	33
3.7 Ereignisse	39

1.0 INHALTSVEZEICHNIS

3.8 Kartenobjekte	41
4.0 Kampagnenmodus -Das Spielmenü	42
5.0 Schlachtenmodus	46
5.1 Schlachtfeld Einzelspieler	46
5.2 Steuerung der Einheiten	47
5.3 Einheitenwerte	48
5.4 Belagerungen	49
5.5 Sieg	49
5.6 Das Kampfmenü	50
5.7 Einheiten	51
5.7.1 Militäreinheiten der Ritter	51
5.7.2 Militäreinheiten der Wikinger	53
5.7.3 Andere Einheiten	55
6.0 Multiplayermodus	55
6.1 Multiplayer Menü	56
6.2 Spieler Profile	56
7.0 Das Spiel optimieren	58
7.1 Troubleshooting & FAQs	59
7.2 Technischer Kundendienst	61
8.0 Tastaturbelegung	62
9.0 Credits	64

1.1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Konfiguration

- ☐ Windows® 98/2000/Me/XP
- ☐ DirectX™ 8.1 oder höher
- ☐ CPU / Prozessor mit 733 MHz und 128 MB RAM
- ☐ Direct 3D Grafikkarte mit 16 MB RAM
- ☐ DirectX™ kompatible Soundkarte
- ☐ 4-fach CD-ROM Laufwerk
- ☐ 700 MB freie Festplattenkapazität
- ☐ Maus und Tastatur

Empfohlene Konfiguration

- ☐ Windows® 98/2000/Me/XP
- ☐ DirectX™ 9.0
- ☐ Prozessor mit 1.2 GHz oder höher und 256 MB RAM
- ☐ Direct 3D Grafikkarte mit 64 MB RAM
- ☐ DirectX™ kompatible Soundkarte
- ☐ 32-fach CD-ROM Laufwerk
- ☐ 1,00 GB freie Festplattenkapazität
- ☐ Maus und Tastatur

1.2 INSTALLATION

Die Engine von "The Kings of the Dark Age" basiert auf neuster DirectX Technologie. Das bedeutet, dass DirectX 8.1 (oder höher) für die Software zwingend erforderlich ist. Im Lieferumfang des Produktes befindet sich DirectX in der Version 9.0b. Um DirectX zu installieren, legen Sie den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk.

Falls die Autorun-Funktion Ihres CD/DVD-ROM Laufwerkes deaktiviert ist, öffnen Sie den Windows Explorer und selektieren Ihr CD/DVD-ROM Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei **Topstart.exe**, um das Menü aufzurufen.



Ist die Autorun Funktion Ihres Laufwerks aktiviert, wird nebenstehendes Menü automatisch auf dem Bildschirm erscheinen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **DirectX 9.0b installieren**, um das Installationsprogramm von DirectX 9.0b aufzurufen und befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

Hinweis: Während der Installation des Spiels wird von dem Installationsprogramm die auf Ihrem Rechner vorhandene DirectX Version überprüft. Sollte das Installationsprogramm einen veralteten DirectX Treiber auf Ihrem PC entdecken, wird es Ihnen anbieten, DirectX 9.0b zu installieren, andernfalls wird diese Abfrage ausbleiben. Nach der Installation von DirectX ist es zwingend erforderlich, den Rechner neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden, andernfalls wird das Spiel nicht lauffähig sein.

Anmerkung: Auf Computern mit Windows 98 oder Windows Me ist zusätzlich die Installation der VBRuntime 6.0 Laufzeitumgebung notwendig. Wenn Sie dieses Programm nicht installiert haben, klicken Sie im Autostart Menü auf die Schaltfläche **"VBRuntime 6.0 installieren"** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Sie sind jetzt zur Installation der Software bereit. Um die Installation zu beginnen, klicken Sie im Autorun - Menu auf den Button **Kings of the Dark Age installieren**. Die Installation erfordert mindestens 700

MB freie Festplattenkapazität. Bei dieser Angabe handelt es sich um den für die Dateien der Software benötigten Speicher. Die von Ihnen erstellten Spielstände und die Windows Swap Dateien benötigen weitere MB.

Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit sich ein Desktop-Symbol und/oder ein Quicklaunch-Symbol (ein Symbol in der Taskleiste) anlegen zu lassen. Die Wahl bleibt Ihnen überlassen. Nach abgeschlossener Installation können Sie per Klick auf das Desktop-Symbol oder, falls selektiert, per Klick auf das entsprechende Icon in der Taskleiste, **Kings of the Dark Age** starten. Alternativ dazu können Sie das Produkt auch über die Startmenü-Verknüpfung aufrufen. Klicken Sie hierfür auf

Start - Programme - Kings of the Dark Age - KoDA starten

1.3 DEINSTALLATION

Um "The Kings of the Dark Age" von Ihrer Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf die Startfläche, anschließend auf

Programme - Kings of the Dark Age - Spiel deinstallieren

Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

Achtung: Bei einer Deinstallation werden sämtliche in dem "Kings of the Dark Age" - Verzeichnis befindlichen Dateien gelöscht. D.h. gespeicherte Spielstände oder gemachte Screenshots werden mit entfernt. Möchten Sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut auf Ihre gespeicherten Spielstände zurückgreifen, kopieren Sie diese vor der Deinstallation an eine andere Stelle.

1.4 ACHTUNG SERIENNUMMER!

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Um "The Kings of the Dark Age" zu starten, ist die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer finden Sie unter der CD-Rom. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein, Groß- und Kleinschreibung spielen dabei keine Rolle. Ist die Nummer einmal akzeptiert worden, so muß sie erst wieder bei einer Neuinstallation eingegeben werden. Jede Seriennummer ist einzigartig. Sie garantiert den Zugriff auf unseren Servicebereich und ist der Identifikationsschlüssel Ihrer legalen Produktlizenz. Sofern Sie für weitere Arbeitsplätze zusätzliche Seriennummern benötigen, können Sie diese telefonisch unter 0180 - 5151444 zu einem vergünstigten Preis ordern. Falls Sie in Ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, so wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit.

2.0 EINFÜHRUNG

Also spricht der Herold: "Höret, hohe Herren und holde Damen, was der Herold zu verkünden hat.

Ein Spiel wie Ihr es selten gesehen, Geschichten, wie Ihr sie kaum je gehört, stehen Euch bevor... Ein Abenteuer werdet Ihr bestehen, wie selten ein Ritter in dieser Fülle an Gefahren eines bestanden hat..."

Das Mittelalter wird oft das finstere genannt, und in der Tat war es eine finstere Zeit: Hart waren die Lebensbedingungen für die Menschen auf dem Land wie in der Stadt.

Den Naturgewalten wie Stürmen und Überschwemmungen fast schutzlos ausgeliefert, fristeten die einfachen Bauern ihr Dasein. Und auch die Städter hatten keinen wirksamen Schutz vor Hungersnöten und marodierenden Heerhaufen. Krankheiten waren eine ständige Bedrohung für Jung und Alt, Reich und Arm, denn das wenige Wissen um deren Ursachen und Zusammenhänge machte einen wirksamen Schutz gegen heimtückische Seuchen wie gegen Alltagsgebrechen nahezu unmöglich.

Dennoch ist dies eine Zeit, die noch heute Jung und Alt fasziniert. Es ist die Zeit der Legenden, des Siegfried und des Beowulf, der Drachentöter und des Minnesangs. Strahlende Ritter in schimmernder Wehr auf ihren Schlachtrössern, die mit eingelegter Lanze im Kampf um die Krone des Turniers im gestreckten Galopp aufeinander zu preschen, stolze Burgen.

"The Kings of the Dark Age" will diese Zeit für einige vergnügliche und spannende Stunden wiederaufleben lassen. Das Spiel ist in der Zeit irgendwo zwischen Karl dem Großen und Otto dem 1. angesiedelt. Das Reich der Franken unter Karl ist in der Erbfolge geteilt worden in drei Teile zerfallen, in Ost- und Westfranken sowie das Mittelreich Lotharingen. Weitere Teilungen, wechselnde Allianzen und widerstreitende Herrschaftsansprüche prägen die nächsten Jahrzehnte und Jahrhunderte, bis sich aus der Erbmasse des Großen Karl die Keimzellen der Staaten herauskristallisieren, die wir später Frankreich und Deutschland nennen werden.

Überfälle der Wikinger machten den Einwohnern zusätzlich das Leben schwer. Diese wilden Krieger aus dem Norden lebten für Kampf und Beute - ihre Leistungen als Händler und Entdecker treten in unserer Erinnerung zurück hinter dem Bild des plötzlich auftauchenden Langbootes, dem wilde Krieger mit roten Haaren entstiegen, die Tod und Zerstörung

brachten, ehe sie wie ein Spuk mit ihrer Beute wieder verschwanden.

Schutz vor dieser und anderen Bedrohungen boten nur die Soldaten des jeweiligen Landesherren. Die Fürsten hatten ein weitgehendes Herrschaftsrecht auf Ihrem Territorium, denn der Kaiser war weit, wenn sein Thron nicht gerade verwaist war. Und da dieses Amt auch durch Wahl durch die Fürstentümer erlangt werden konnte, war es ein begehrtes Ziel, das mit Diplomatie und Intrige, mit Krieg und Meuchelmord verfolgt wurde.

Die adligen Herrscher eines Gebietes waren Richter, Polizei und Gesetzgeber in einem, nur dem Willen und den Forderungen Ihres Lehnsherren, dem König oder Kaiser, unterworfen. Einzig die Kirche schränkte ihre Macht ein, denn Sie vertrat die Instanz, von der die Fürsten ihr Recht ableiteten, zu herrschen. Als Vertreter Gottes auf Erden versuchten Päpste oftmals, den weltlichen Herrschern ihren Willen aufzuzwingen, und auch im kleinen, auf der Ebene der Fürstentümer und Rittergüter, waren Machtkämpfe zwischen dem örtlichen Klerus und den machtbewussten Adligen keine Seltenheit.

All dies bildet "The Kings of the Dark Age" ab: die weitgehenden Befugnisse der Herrscher über ihre Untertanen und die unerschwellige, alles durchziehende Macht Kirche; die Raubzüge der Wikinger und der gnadenlose Konkurrenzkampf zwischen den Fürstenhäusern; die Ohnmacht der Menschen gegenüber den Naturgewalten und die Gewalt, die sie sich gegenseitig antaten.

Historisch versierten Spielern wird auffallen, dass wir uns um des Spielflusses Willen einige kleinere Freiheiten in der historischen Darstellung genommen haben. So wurden manche Waffen, wie etwa Hellebarden, erst sehr viel später gebräuchlich. Auch prunkvolle Ritter in polierter Plattenrüstung, wie sie unser Bild vom Mittelalter bestimmen, gibt es erst lange Zeit, nachdem die Wikinger das letzte Mal den Rhein hinaufgezogen und über Aachen hergefallen sind. Hier musste die 'historische Korrektheit' hinter unserem Hauptanliegen zurücktreten: Ihnen einige spannende, unterhaltsame Stunden zu bereiten.



2.1 SPIELSTART

Die Darstellung des Spiel können Sie vor Beginn des Spiels oder auch zu einem späteren Zeitpunkt verändern. Öffnen Sie dazu den Eintrag **“Erweiterte Einstellungen”** in der Programmgruppe “The Kings of the Dark Age”.

Es öffnet sich ein Fenster in dem Sie in der linken Spalte folgende Einstellungen vornehmen können:



Grafikdetails: Hier können Sie die Qualität der grafischen Darstellung insgesamt beeinflussen.

Wettereffekte: Regen und Schnee begleiten Ihren Einsatz auf den Schlachtfeldern des Echtzeitmodus. Sie können diese Option abschalten, wenn Sie die Performance verbessern wollen.

Ausblendungen: Am Ende jeden Zuges wird das Bild aus- und wieder eingeblendet. Wenn Sie das als störend empfinden, deaktivieren Sie diese Einstellung hier.

Transparente Schatten: Wenn Sie die Transparenz der Schatten abschalten, entlasten Sie den Prozessor.

Farbiger Mauszeiger: Farbige Mauszeiger verursachen bei manchen Konfigurationen Grafikprobleme. Wenn Sie hier ein Häkchen setzen, werden die normalen Windowsmauszeiger verwendet.

Intros zeigen: Hier können Sie die Wiedergabe der Intros abschalten.

Audio: Sie können die Wiedergabe von Ton und Musik komplett abschalten, wenn Sie Probleme beim Spielstart haben.

Auflösung und Farbtiefe: Wenn Sie das Häkchen bei “Standard” entfernen, können Sie die Auflösung und die Farbtiefe verändern, mit denen das Spiel dargestellt wird.

Wenn Sie die Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit verändert haben, klicken Sie am unteren Bildrand auf **“Anwenden”**, und die Änderungen werden beim nächsten Start von “The Kings of the Dark Age” aktiviert. Wenn Sie die Voreinstellung wiederherstellen wollen, klicken Sie auf **“Standard”**. Mit einem Klick auf **“Schließen”** verlassen Sie das

Fenster und kehren zurück zum Windows-Desktop. Weitere Informationen darüber, wie Sie mit Hilfe der “Erweiterten Einstellungen” das Spiel optimieren können, finden Sie in Kapitel 7.

2.2 HAUPTMENÜ

Nach den einführenden Videosequenzen erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm. Sie haben folgende Möglichkeiten:

2.2.1 NEUES SPIEL

Hier können Sie ein neues Spiel starten. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie sich zwischen dem rundenbasierten Kampagnenmodus und den Echtzeitkämpfen im Schlachtfeldmodus entscheiden können.

KAMPAGNE SPIELEN

Der Kampagnen-Modus ist für Einzelspieler gedacht. Im rundenbasierten Teil bewirtschaften Sie ein Land und ziehen dann zum gegebenen Zeitpunkt in eine Echtzeitschlacht. Sie können diese Kämpfe aber auch dem Computer überlassen, und sich auf den Strategiepart konzentrieren.

Wenn Sie eine Kampagne weiterspielen wollen, wählen Sie unter den freigeschalteten Kapiteln der Kampagnen aus. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, können Sie nur das erste Kapitel der ersten Kampagne auswählen. Im folgenden Fenster "Startoptionen", können Sie den Ihnen genehmen *Schwierigkeitsgrad* - "leicht", "normal" oder "schwer" - wählen. Klicken Sie auf "OK" und das Spiel beginnt. Der Kampagnen-Modus wird im Kapitel 4 näher erläutert.

SCHLACHTFELD SPIELEN

Hier können Sie in den Echtzeitkampf ziehen, ohne sich lange mit der Wirtschaft des Landes befassen zu müssen. Der Schlachtfeld-Modus ist sowohl für Einzelspieler als auch für Mehrspieler möglich. Als Einzelspieler treten Sie dabei mit vorgegebenen Einheiten auf einem Schlachtfeld Ihrer Wahl an. Auf Multiplayer-Schlachtfeldern können Sie dagegen Ihre Truppen selbst zusammenstellen und haben Einfluss auf Moral und Umfang der Truppen. Der Schlachtfeld-Modus wird im Kapitel 5 dieses Handbuches näher erläutert.

2.2.2 SPIEL LADEN

In "The Kings of the Dark Age" werden die Spielstände nach Missionen sortiert abgelegt. Wenn Sie also einen Spielstand laden wollen, wird ein Auswahlbildschirm geöffnet, auf dem Sie die Mission auswählen, von der Sie einen Spielstand laden wollen. Treffen Sie Ihre Wahl und der Bildschirm "Spiel Laden" für die jeweilige Mission öffnet sich.

Sie sehen eine Liste, in der alle Spielstände für diese Mission aufgeführt sind. Ein erster Spielstand "Firstsave.svX" und, falls diese Option im Reiter "Optionen 1" angewählt ist, der aktuelle Spielstand der Autospeichern-Funktion "Autosave.svX", sind immer vorhanden, sobald Sie eine Mission erstmals gespielt haben.

Wenn Sie den Spielstand in der Liste markieren, erscheint der Name in dem Fenster unter der Liste. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Klick auf das "OK"-Feld rechts neben dem Fenster. Das "OK"-Feld am unteren Bildschirmrand gibt Ihnen die Möglichkeit, den Spielstand zu löschen.

Hinweis: Alle Fenster im Spiel werden mit einem Klick auf die Schaltfläche Schließen in der rechten unteren Ecke des Fensters geschlossen. Sie ist mit einem Kreuz gekennzeichnet. In einigen Fällen, zum Beispiel, wenn Sie ein Gebäude in Auftrag gegeben haben, müssen Sie den Auftrag mit einem Klick auf die Schaltfläche "OK" bestätigen. Die Schaltfläche "OK" wird links neben der Schaltfläche "Schließen" eingeblendet und trägt ein Häkchen als Symbol.

2.2.3 TUTORIALS

Wenn Sie "The Kings of the Dark Age" zum ersten Mal spielen, sollten Sie sich mit Hilfe der Tutorials mit den Menüs und der Steuerung des Spieles vertraut machen. Unter dem Menüpunkt "Tutorials" im Hauptmenü werden vier Einführungen angeboten:

Regieren

Dieses Tutorial gibt Ihnen eine Einführung in die grundlegenden Spielmechanismen im rundenbasierten Kampagnenmodus.

Schlachtfeld (Basistutorial)

In diesem Tutorial wird die Steuerung der Einheiten auf dem Schlachtfeld im Echtzeitmodus erklärt.

Belagerung (Angriff)

Die besonderen Möglichkeiten bei der Belagerung eines Militärgebäudes werden hier dargestellt.

Belagerung (Verteidigung)

In diesem Tutorial werden Sie mit den Besonderheiten der Verteidigung eines Militärgebäudes im Belagerungsfall vertraut gemacht.

2.2.4 OPTIONEN

Hier können Sie die Lautstärke von Musik und Ton regeln und Einstellungen zur Darstellung und zum Spielablauf vornehmen.

2.2.5 CREDITS

Hier werden die Menschen aufgeführt, die an diesem Programm mitgearbeitet haben.

2.2.6 SPIEL BEENDEN

Mit einem Klick auf diese Schaltfläche beenden Sie das Spiel und kehren zurück zu Ihrem Windows-Desktop.

3.0 DER KAMPAGNEN-MODUS

Dieses Kapitel dient der Beschreibung des Kampagnen-Modus in "The Kings of the Dark Age". Im Vordergrund steht das Spielprinzip, die wesentlichen Merkmale und die Zusammenhänge zwischen den Spielelementen. Im Kapitel 4.0 finden Sie eine Beschreibung aller Elemente des Spielmenüs in der Reihenfolge ihres Erscheinens.

3.1 ALLGEMEINES

Der Einzelspielermodus beinhaltet drei Kampagnen, die jeweils eine eigene Geschichte erzählen. Sie werden der Reihe nach freigeschaltet, sie können also die dritte Kampagne erst spielen, wenn Sie die ersten beiden erfolgreich absolviert haben. Auch innerhalb der Kampagnen können Sie Missionen erst anwählen, wenn Sie die vorhergehende erfolgreich bewältigt haben.

Die Kampagne ist rundenbasiert, das heißt Sie haben theoretisch endlos Zeit, Ihr Vorgehen zu planen und die Aktionsmöglichkeiten, die Ihnen Spiel bietet, abzuwägen und auszuloten. Wenn Sie der Meinung sind, alles nötige für Ihren Erfolg getan zu haben, klicken Sie auf die Schaltfläche Zug beenden. Aber Vorsicht - dieser Klick lässt sich nicht rückgängig machen (es sei denn, sie haben die Option automatisch Speichern angewählt, dann wird nach jedem Klick auf diese Schaltfläche der Spielstand abgespeichert).

In den Kampagnen handeln Sie als Edelmann im Auftrag Ihres Herrschers. Beim Beginn jeder Mission erhalten Sie eine spezielle Aufgabenstellung. Während der Mission tragen Sie die Verantwortung für die gesamte Wirtschaft und Verwaltung des Landes. Sie sorgen für die Produktion von Nahrung und Rohstoffen, lassen Marktplätze, Werkstätten und Festungen errichten, verkaufen Überschüsse und kaufen knappe Rohstoffe ein und verbessern durch Forschung die Lebensbedingungen der Menschen.

In "The Kings of the Dark Age" repräsentiert jede Runde eine Jahreszeit, mit jeweils unterschiedlichen Möglichkeiten. Im Winter zum Beispiel sinkt die Moral Ihrer Streitmacht und sie kämpft weniger effektiv. Andererseits können Sie nur im Winter Viehweiden für die Nahrungsproduktion ausweisen.

Dabei haben Sie immer das Ziel vor Augen, den Auftrag Ihres Lehnsherrn zu erfüllen, die Rivalen im Lande zu übertrumpfen und Ihre eigene Macht und Ihr Ansehen unter den Adligen Europas zu mehren. Dazu stehen Ihnen viele Mittel zur Verfügung: Sie können mit Hilfe von Gesandten und Botschaftern diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarstaaten aufbauen, Sie können sich durch die Ausbildung einer überwältigenden Militärmacht und mit Erfolgen im offenen Kampf Respekt verschaffen, Sie können aber auch Diebe, Spione und Attentäter für Ihre Zwecke einsetzen.

Über kurz oder lang wird es zum Kampf kommen, daher sollte der Aufbau einer effektiven Streitmacht einen zentralen Platz in Ihrer Planung einnehmen. Die Ausbildung der verschiedenen Kämpfer will gut überdacht sein, denn jede Einheit hat Ihre eigenen Vor- und Nachteile in der Schlacht. Die Kämpfer brauchen ihre jeweils eigenen Waffen und Rüstungen, für deren Produktion Sie sorgen müssen. Das wiederum benötigt Zeit und wertvolle Ressourcen, über die Sie nicht immer selbst verfügen, die Sie also auf dem Handelswege beschaffen müssen.

Wenn ein Kampf unausweichlich geworden ist, weil Wikinger den Weg zu einem strategisch wichtigen Punkt versperren, weil aufständische Bauern auf Ihren Besitzungen marodieren oder weil ein Rivale Ihnen den Kampf angesagt hat und mit Belagerungswaffen vor die Mauern Ihrer Feste zieht, dann haben Sie die Wahl: Sie können das Programm errechnen lassen, welchen Erfolg Ihre Kämpfer hatten, und je nach Ergebnis geht Ihre Mission im rundenbasierten Modus weiter.

Wenn Sie Ihre Armee jedoch selbst gegen den Feind schicken wollen, schaltet das Spiel in den Schlachtfeld-Modus. Die Armee mit den Einheiten, die Sie im rundenbasierten Modus rekrutiert haben, erscheint auf dem Schlachtfeld und muss sich in Echtzeit unter Ihrer Leitung im Kampf bewähren. Ihr Erfolg hängt dabei nicht allein von Zahl und Ausrüstung Ihrer Truppen ab. Auch der taktisch geschickte Einsatz der verschiedenen Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten ist ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage in der Schlacht. Das Ergebnis der Schlacht spiegelt sich im Spiel wider: Ein taktischer Rückzug aus einem Gefecht gegen einen übermächtigen Gegner kann wertvolle Truppen retten, die Sie später in der Mission nutzbringend einsetzen könnten.

Im Rundenmodus gewinnen Sie eine Mission, wenn Sie alle Missionsziele erfüllt haben. Diese können Kampfaufträge enthalten, etwa die Vernichtung bestimmter Feinde auf der Karte. Die Missionsziele können aber auch rein wirtschaftlicher Natur sein, etwa die Produktion einer bestimmten Anzahl an Nahrungsmitteln und Rohstoffen.

3.1.1 MISSIONSZIELE UND MISSIONSKARTE

Zu Beginn jeder Mission werden Sie zuerst durch Text und Sprachausgabe mit Ihrem Missionsziel vertraut gemacht. Währenddessen können Sie mit einem Mausklick zur Missionskarte weiterschalten.

Die Missionskarte zeigt eine vereinfachte Darstellung Ihres Einsatzgebietes und verbindet die erzählte Geschichte mit der eigentlichen Mission. Wenn Sie den Mauszeiger über Städte und Figuren auf der Karte bewegen, erhalten Sie weitere Informationen in Textform am unteren Bildschirmrand. Die Städte repräsentieren zentrale Orte der Handlung der jeweiligen Kampagne.

Wenn Sie auf die verkleinerte Abbildung der Europakarte links auf dem Bildschirm klicken, erscheint eine Karte des mittelalterlichen Europa. Auch hier geben Ihnen erklärende Texte am unteren linken Bildschirmrand Informationen zu den einzelnen Städten, die Sie auf der Karte erkennen können. Wenn Sie sich einen Überblick verschafft haben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Weiter" und das Spiel wird geladen.



Nun erhalten Sie eine Liste der Aufgaben, die Sie erfüllen müssen, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Diese Aufgabenliste können Sie später im Spiel jederzeit aufrufen, indem Sie auf das Zettelchen mit Fragezeichen in der unteren rechten Ecke des Bildschirmes klicken. Sie verlassen die Liste mit einem Klick auf die Schaltfläche "Weiter".

3.1.2 DER SPIELBILDSCHIRM

Im Kampagnenmodus werden Sie die meiste Zeit auf diesem Bildschirm verbringen - und hoffentlich viel Spaß dabei haben.

Der Spielbildschirm zeigt einen Ausschnitt des Gebietes, in welchem die Mission spielt. Die Karte Ihres Herrschaftsgebietes in "The Kings of the Dark Age" zeigt eine vereinfachte Darstellung einer Grafschaft, eines Königreiches oder eines anderen Gebietes im mittelalterlichen Europa.

Darauf befinden sich verschiedene Objekte: natürliche wie Flüsse, Berge und Wasserfälle, oder von Menschenhand geschaffene wie Windmühlen, Dörfer, oder Hünengräber. Die Karten entsprechen keinem definierten Maßstab, sondern sind mit Blick auf die Spielbarkeit gestaltet. Mit einem Klick auf die Objekte der Karte eröffnen sich Ihnen nach Objekt verschiedene Interaktionsmöglichkeiten. Sie können z.B. Felder bebauen, Armeen teilen und vereinigen, Dörfer plündern und den Rohstoffabbau steuern. Auch Straßen sind auf der Karte dargestellt. Armeen können nur auf diesen Straßen marschieren. Entlang des Weges finden Sie Schatztruhen und Objekte, die Sie einnehmen oder besetzen können. Auch feindliche Armeen werden Ihnen auf diesen Straßen begegnen.



3.1.3 NACHRICHTEN

Alle wichtigen Ereignisse im Spiel werden Ihnen als Nachrichten mitgeteilt: Die Fertigstellung von Gebäuden, Nahrungsmangel in der Bevölkerung, eine Kriegserklärung durch einen Rivalen oder der Ausgang eines Turniers, alles erscheint

im Fenster Nachrichten. Dabei wird unterschieden zwischen militärischen Nachrichten und Nachrichten zur Verwaltung des Landes. Nahrungsmangel, Bauprojekte, aber auch die Zahlung der Kirchensteuer sind Ereignisse, die im Nachrichtenfenster unter Verwaltung angezeigt werden. Unter Nachrichten Militär werden Informationen zu Ihren Streitkräften, aber auch Kriegserklärungen und Aktivitäten von Spezialeinheiten protokolliert. Wenn Sie das Nachrichtenfenster durch einen Klick auf die Schaltfläche links oben im Spielmenü öffnen, können Sie einstellen, dass alle Nachrichten nach dem Ende jeden Zuges angezeigt werden. Setzen Sie dazu ein Häkchen in die Box "Nachrichten nach Ende des Zuges anzeigen". In den Optionen können sie zudem festlegen, ob neue Nachrichten mit einem akustischen Signal angezeigt werden sollen.

3.1.4 WETTER

Ein wichtiger Faktor im Spiel ist das Wetter, das zur aktuellen Jahreszeit vorherrscht. Jede Runde entspricht einer Jahreszeit, und das Wetter hat sowohl Einfluss auf die Landwirtschaft, als auch auf



die Ihre Bevölkerung und Ihre Truppen. Wenn Sie mit der Schaltfläche links im Spielmenü den Wetterbericht öffnen, wird Ihnen mit einer Animation das aktuelle Wetter gezeigt. Darunter sehen Sie die aktuelle Jahreszeit und ihre Auswirkung auf Ihre Untertanen.

Der Herbst senkt mit Regen die Zufriedenheit der Bevölkerung und die Truppenmoral um -2, der Winter gar um -4. Frühling und Sommer dagegen sorgen mit vorherrschendem Sonnenschein

für eine Steigerung dieser Werte um +4. Die Jahreszeit ist zudem ausschlaggebend dafür, ob Sie Getreide säen oder Viehweiden ausweisen können.

3.1.5 STATUS LAND

Um sich einen Überblick über die Lage im Land zu verschaffen, ist die Schaltfläche "Status Land" ein guter Anfang. Hier erhalten Sie einen Informationen über Ihre Wirtschaft und die Lage Ihrer Bevölkerung. Zudem kommen Sie von hier



aus schnell in weitere Menüs und Informationsfenster.

Oben sehen Sie alle Kartenobjekte, die Sie im Verlaufe des gesamten Spieles einnehmen können. Kartenobjekte, die Sie in dieser Mission eingenommen haben, sind mit einer 1 gekennzeichnet. Im Bereich Wirtschaft können Sie den Stand Ihrer Ressourcen und die Bevölkerungswerte ablesen. Neben den Symbolen für die jeweilige Ressource zeigt ein grüner Punkt an, dass Ihr Bedarf an diesem Gut gedeckt ist. Ein roter Punkt bedeutet, dass Sie mehr davon benötigen. Die neun Symbole auf der linken Seite versammelt interaktive Schaltfläche zu Ihren Ressourcen. Die erste Spalte zeigt die Einrichtungen zur Produktion von Rohstoffen, die zweite zeigt die Nutzung bebaubarer Felder, die dritte zeigt Ihre Spezialeinheiten. Die Zahlen neben den Symbolen zeigen an, über wie viele der dargestellten Ressourcen, Felder oder Einheiten Sie jeweils verfügen. Die Symbole sind interaktiv, wenn Sie darauf klicken, erscheint das Menü- oder Informationsfenster zu dem jeweiligen Thema.



Darunter sehen Sie eine Liste der Armeen, die sie aufstellen können. Ist eine Armee aktiv, wird die Zahl der Soldaten in Klammern angegeben. Wenn Sie die entsprechende Armee noch nicht rekrutiert haben, steht in den Klammern hinter dem Namen der Armee eine Null.

In der Liste "Anführer" sind alle Spieler in dieser Mission aufgelistet. "Spieler 1" sind Sie, die anderen Spieler sind Ihre Rivalen und werden vom Computer gesteuert. Ein Klick auf Ihren Eintrag in dieser Liste öffnet das Fenster mit Ihren "Persönliche Fähigkeiten".

3.1.6 PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten des Edelmannes, den Sie verkörpern, hängen von einer Vielzahl von Faktoren ab. Alle Entscheidungen, die Sie als Herrscher in "The Kings of the Dark Age" treffen, haben Auswirkungen auf eine oder mehrere Ihrer im Folgenden aufgelisteten Führungseigenschaften. Sie erreichen dieses Fenster auch, wenn Sie die Taste **1** auf Ihrer Tastatur drücken.



Führung: Militärische Führungsqualitäten und Einfluss auf die Truppenmoral.

Ansehen: Der Respekt, den Sie bei den Adligen anderer Länder und in der eigenen Bevölkerung genießen.

Diplomatie: Ihr Geschick im Umgang mit anderen Ländern und Ihr Einfluss in auswärtigen Angelegenheiten.

Religion: Ihre Verhältnis zur Kirche.

Ausschlaggebend für die Entwicklung dieser Werte sind Ihre Entscheidungen in bestimmten Situationen. Immer wenn beispielsweise die Kirchensteuer eingefordert wird, beeinflusst Ihre Entscheidung, ob Sie zahlen oder nicht, die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung. Als gläubige Christen achten Ihre Untertanen sehr darauf, ob Sie der Kirche genügend Respekt entgegenbringen. Auch Ihr eigener Religionswert hängt direkt von Ihrer Entscheidung in dieser Sache ab.

Die Führungseigenschaften beeinflussen sich auch gegenseitig. Wenn sich beispielsweise Ihr Verhältnis zur Kirche verschlechtert, leidet auch Ihr Ansehen und Ihr diplomatischer Einfluss. Mit einem sinkenden Religionswert gehen also auch die Werte für Diplomatie und Ansehen bei den christlichen Herrscherhäusern Europas zurück.

3.2 BEVÖLKERUNG

Jede Karte, auf der Sie spielen, wird von Adligen - also Ihnen und Ihren Rivalen - und von ihren Untertanen bewohnt. Die Einwohner leben ausschließlich in den Dörfern oder auf den Höfen, die zu den Feldern und Weiden gehören (Bauernhöfe werden auf der Karte nicht extra dargestellt). Sie bebauen die Felder und züchten Vieh, gewinnen als Holzfäller oder Minenarbeiter Ressourcen, werden für Armeen rekrutiert und zahlen Steuern - Untertanen sind einfach unentbehrlich für einen ehrgeizigen Herrscher.

Da es höchstens drei Edelmänner in einem Land gibt, den Spieler und zwei weitere, teilt sich auch die Bevölkerung in maximal drei Gruppen auf. Informationen über Ihre Untertanen erhalten Sie, wenn Sie die Schaltfläche "Bevölkerung" anklicken.

3.2.1 STATUS DER BEVÖLKERUNG

Im Fenster **“Status der Bevölkerung”** sehen Sie in der Spalte links die Anzahl, die Zufriedenheit und den Gesundheitszustand Ihrer



Bevölkerung. Unter Nahrung können Sie Ihre Lebensmittelvorräte überprüfen und mithilfe der Checkboxes festlegen, welche Art von Nahrung Ihren Untertanen zur Verfügung stehen soll. Wenn Ihre Bevölkerung zu wenig, oder zu lange nur eine Sorte Nahrung erhält, sinken Zufriedenheit und Gesundheit Ihrer Arbeiter.

Die Leiste darunter zeigt die Faktoren, die Auswirkung auf die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung haben. Steuern, Ernährung, Ihr Verhältnis zur Kirche, gelegentliche Abwechslung durch Turniere und Seuchen schlagen sich hier nieder. Die Zahlen ganz unten zeigen, wie viele freie Arbeiter sie haben.

3.2.2 DORF

Das Dorf ist der Lebensmittelpunkt Ihrer Untertanen, hier leben und schlafen sie. Es befindet sich meist in der Nähe Ihres Hauptquartiers, das Dorf des Gegners befindet sich nahe der gegnerischen Burg. Ein Dorf können Sie nicht selbst bauen, es ist aber in jeder Mission vor-



handen - wenn Sie gut darauf Acht geben und keine feindliche Armee in Ihre Nähe lassen, sollten es keine Probleme geben.

Eine Besonderheit des Dorfes liegt darin, dass seine Bewohner es in einer Zeit von sechs Runden selbst wieder aufbauen, falls es niedergebrannt wurde oder einer Katastrophe zum Opfer gefallen ist. Es dauert allerdings länger, bis die Bevölkerungszahl auf das ursprüngliche Niveau gestiegen ist, und die Zufriedenheit der Bevölkerung wieder ein solides Maß erreicht hat.

Dorfoptionen

Wenn Sie sich mit Ihrer Armee einem Dorf nähern, können sie es niederbrennen oder plündern. Dazu bewegen sie Ihre Armee in unmittelbare Nähe des Dorfes. Wenn das Dorf in die Reichweite

Ihrer Armee kommt, ist die Bewegungsmarkierung ihrer Armee gelb gefärbt. Ist das Dorf in Ihrem Einflussbereich, wird es durch einen Kreis markiert.

Machen Sie nun einen Rechtsklick, und die Schaltflächen für Niederbrennen und Plündern erscheinen über dem Dorf. Wenn Sie ein Dorf niederbrennen, wird die Zahl der Bewohner dramatisch sinken. Ein solcher Überfall reduziert die zudem Zufriedenheit der verbliebenen Einwohner erheblich. Auch die persönlichen Eigenschaften des Spielers, dem das Dorf gehört, werden dadurch beeinflusst, etwa im Bereich Diplomatie und Führung. Auch Plündern funktioniert auf diese Weise, nur mit dem Unterschied, dass Sie bei einer Plünderung Geld einnehmen. Allerdings müssen Sie bei einer Plünderung damit rechnen, dass sich die Einwohner wehren. Eventuell kann es dann zu einem Kampf mit der aufgebracht Landbevölkerung kommen. Sie können auch Ihr eigenes Dorf plündern, allerdings ist davon abzuraten - der Gewinn an Gold wiegt den Schaden in der Produktion und den Statuswerten nicht auf.

3.2.3 STEUERN



Die Besteuerung Ihrer Untertanen legen Sie im Menü "Steuern" fest. Die Zahl gibt an, wie viele Ihrer Untertanen der Steuerpflicht unterliegen. Die Höhe der Steuern hat Auswirkungen auf Ihre Einnahmen und die Zufriedenheit Ihrer Arbeiter.

Je höher Ihre Steuern, desto mehr Gold nehmen Sie aus Steuern ein. Schon damals haben die Steuern so manchem einfachen Arbeiter die Laune verdorben; je mehr Ihrer Untertanen also Steuern zahlen, desto stärker sinkt die Zufriedenheit der Bevölkerung. Die Steuern werden in Prozent angegeben, wobei 20% Steuern bedeuten, dass 20% Ihrer Bauern und Arbeiter Steuern zahlen, 80 Prozent dagegen nicht. In diesem Beispiel wird sich die Zufriedenheit Ihrer Untertanen nicht merklich verringern (jedenfalls nicht aufgrund der Steuern), denn es werden nur wenige Einwohner mit der Steuer belastet.

3.3 WIRTSCHAFT

Im Kampagnen-Modus von "The Kings of the Dark Age" reicht Kampfesglück allein zum Sieg nicht aus. Es ist unerlässlich, Nahrung für Ihre Untertanen zu produzieren, Rohstoffe für den Bau von Gebäuden zu gewinnen oder zu kaufen und Ausrüstung für Ihre Kämpfer zu herzustellen. Wie Sie das erreichen können, wir in diesem Kapitel erklärt.

3.3.1 LANDWIRTSCHAFT

In jedem Land gibt es bis zu dreißig Felder mit bebaubarem Land. Bei der maximalen Anzahl Felder werden jedem Herrscher zehn Felder zugeteilt. In vielen Missionen variiert diese Zahl jedoch. Jedem Regenten stehen also Ressourcen zur Nahrungsproduktion zur Verfügung. Felder Ihrer Gegner sind mit einem Fragezeichen gekennzeichnet und reagieren nicht auf Anklicken.

Ihre Felder können Sie als Anbaufläche für Getreide oder als Viehweiden nutzen, oder Sie verpachten Ihr Land gegen gutes Gold. Was auf den landwirtschaftlich genutzten Feldern gerade passiert, erfahren Sie mit einem Linksklick auf das jeweilige Feld.



Ein Fenster zeigt Ihnen dann, wie viel Getreide oder Vieh auf dem Feld produziert werden kann, wie viele Menschen dort arbeiten und wie viel Ihrer Produktion an Räuber und Schädlinge verloren geht. Für Brach- und Pachtland stehen keine Informationen zur Verfügung.

Getreidefelder



Getreide kann in "The

Dark Age" nur im Herbst eingesät werden. Also kann auch nur in dieser Jahreszeit bebaubares Land in ein Getreidefeld umgewandelt werden. Dazu machen Sie einen Rechtsklick auf das Feld und wählen mit einem Linksklick das Getreidefeld-Symbol.

Geerntet wird also alle vier Ernte hängt

Sie einen Rechtsklick auf das Feld und wählen mit einem Linksklick das Getreidefeld-Symbol.

zwischen Sommer und Herbst, Runden. Die Ergebigkeit der von verschiedenen Faktoren ab. Investitionen in Forschung beispielweise können die Kapazität der Felder erhöhen. Dadurch steigt der Ertrag eines Feldes, unabhängig von der Anzahl der Arbeiter, die dort Ihrem Tagewerk nachgehen. Vogelscheuchen vertreiben gefiederte Räuber und reduzieren somit den (zum Teil erheblichen) Anteil der Ernte, der jedes Jahr verloren geht.



Weidewirtschaft

Vieh züchten Sie in ähnlicher Weise, wie Sie Getreide anbauen. Sie können Viehweiden nur im Winter ausweisen; Schlachtfest ist vier Runden später, also immer vor dem Winter-Zug. Wie ein Getreidefeld hat auch die Viehweide eine bestimmte Kapazität, die durch Forschung verbessert werden kann. Eine bestimmte Anzahl von Bauern arbeitet auf dieser Weide und ein bestimmter Anteil an Vieh geht regelmäßig an Raubtiere verloren.



Brache

Ein Feld kann auch in eine Brache, also bebaubares Land, das zurzeit nicht landwirtschaftlich genutzt wird, zurückverwandelt werden. Dies können Sie zu jeder Jahreszeit tun, egal, ob das Feld vorher als Viehweide oder Getreidefeld genutzt, oder ob es verpachtet wurde. Wird ein Feld zur Brache gemacht, geht die Ernte bzw. die Viehproduktion oder Pacht verloren und die Bauern stehen für andere Aufgaben zur Verfügung, zum Beispiel als Rekruten für Ihre Armee.



Pachtland

Als vierte Option können Sie bebaubares Land auch verpachten. Die Pacht für ein einzelnes Feld mag nicht allzu hoch sein, aber wenn Sie es sich leisten können, mehrere Felder zu verpachten, kommt schon eine stattliche Summe zusammen. Auf verpachteten Feldern arbeiten keine Ihrer Untertanen.



Überflutetes Land

Wenn Herbstregen und winterliche Schneefälle lange andauern, kann es vorkommen, dass bebaubares Land überflutet wird. Das Vieh ertrinkt und die Ernte wird vernichtet. Die Felder erholen sich zwar nach ein paar Runden wieder, liegen danach allerdings brach. Sie müssen Ihre Felder und Weiden erst wieder neu einrichten, bevor sie wie gewohnt produzieren.

3.3.2 WINDMÜHLE

Die Windmühle dient der Nahrungsproduktion. Sie ähnelt in vielen Dingen dem Dorf: Sie erscheint als Objekt auf der Karte und ist in jeder Mission von Anfang an vorhanden.

Sie kann nicht gebaut, wohl aber niedergebrannt werden, und baut sich dann in drei Runden selbst wieder auf. Ohne Windmühle geht Ihre landwirtschaftliche Produktion drastisch zurück, Sie sollten Sie also gut vor gegnerischen Überfällen schützen.



Ihrerseits können Sie die Windmühle eines Feindes angreifen, um diesen zu schädigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, und wie beim Dorf erscheint über der Windmühle ein Symbol. Während die Zerstörung eines Dorfes den Gegner in fast allen Bereichen schädigt, zieht die Zerstörung einer Windmühle hauptsächlich seine Nahrungsproduktion in Mitleidenschaft.

3.3.3 NAHRUNG

Die Ernährung hat Einfluss auf Zufriedenheit und Gesundheit Ihrer Bevölkerung. Die Zufriedenheitswerte steigen, wenn beide Nahrungsarten reichlich zur Verfügung stehen. Umgekehrt sinkt die Zufriedenheit, wenn nicht genügend oder überhaupt keine Nahrung vorhanden ist. Dann kann es in den Dörfern zu Rebellionen kommen, auch Seuchen können Ihre geschwächten Untertanen dann befallen. Die Nahrung, also Getreide und Fleisch von den Feldern und Weiden, steht entweder zur Ernährung Ihrer Bevölkerung zur Verfügung, oder Sie können sie verkaufen. Welche der beiden Nahrungsarten Ihre Untertanen essen sollen, können Sie im Menü Bevölkerung festlegen. Sie können beide zum Verzehr zulassen oder die Ernährung Ihrer Bevölkerung auf Fleisch oder Getreide beschränken. Beachten Sie, dass auch einseitige Ernährung langfristig die Gesundheit Ihrer Untertanen negativ beeinflusst.

3.3.4 ROHSTOFFE

In "The Kings of the Dark Age" stehen Ihnen drei verschiedene Rohstoffe zur Verfügung: **Holz**, **Stein** und **Eisenerz**. Sie werden für die Produktion von Waffen und Gebäuden benötigt, sie können aber auch gehandelt werden. Diese drei Rohstoffe werden von Holzfällern, in Steinbrüchen und in Erzminen gewonnen.



Erzmine

Holzfäller



Steinbruch



Für den Abbau von Rohstoffen brauchen Sie einen Ort, an dem Sie den Rohstoff gewinnen können. Dieser ist vom Spiel vorgegeben, Sie können ihn nicht bauen. Klicken Sie auf das Symbol auf der Karte, das die Rohstoffquelle repräsentiert, zum Beispiel eine Holzfällerhütte. Ein Fenster öffnet sich, in dem Sie die Holzfäller verwalten können.



Es sind darin fünf Kreise abgebildet, die jeweils 20 Prozent der Produktionskapazität des Betriebes darstellen. Mit einem Linksklick auf einen Kreis wird diese Kapazität aktiviert und die entsprechende Zahl Arbeiter in den

Betrieb beordert. Wenn sich die Gesamtbevölkerungszahl verringert, etwa aufgrund von Krankheit oder Volksaufständen, werden die Kapazitäten automatisch zurückgestuft, und die Produktion des entsprechenden Rohstoffes geht zurück.

In der Regel stehen Ihnen nicht alle drei Rohstoffe direkt zur Verfügung. Oft hat ein Spieler eine Holzfällerhütte, in der er Arbeiter zur Rohstoffgewinnung einsetzen kann, ein weiterer Spieler hat einen Steinbruch und ein Dritter eine Erzmine. Auf der Karte sichtbar sind allerdings nur solche Rohstoffquellen, die Ihnen auch zur Nutzung offen stehen. Rohstoffe, auf die Sie keinen Zugriff haben, müssen Sie durch Handel erwerben.

3.3.5 FORSCHUNG

Investitionen in Forschung sind sehr lohnend, denn mit jeder neuen Forschungsrunde erhöht sich die Kapazität der Viehweiden und



Getreidefelder sowie die allgemeine Lebensqualität im Land, also Gesundheit, Zufriedenheit und Zahl der Bevölkerung. Auch die Anzahl der verfügbaren Ingenieure wird durch Forschung gesteigert.

Eine wesentliche Funktion der Forschung es ist, neue Waffen zu entwickeln, die dann in der Schmiede produziert werden können. War die Forschung erfolgreich, werden Sie in

einer Nachricht darauf hingewiesen. Jede neue Forschungsrunde ist teurer und dauert länger als die vorhergehende. Die Forschungsstufen sind unbegrenzt.

Wenn Sie das Forschungsmenü öffnen werden Ihnen die Kosten an Gold und Rohstoffen angezeigt, die für den Aufstieg in die nächste Forschungsstufe notwendig sind. Bestätigen Sie mit "OK", wenn Sie Ihre Forschung ausbauen möchten.

3.3.6 HANDEL

Der Handel in "The Kings of the Dark Age" wird von Richard, dem Händler, abgewickelt. Er ist die Person Ihres Vertrauens, wenn es um Einkauf, Verkauf und den Versand von Nahrung und Rohstoffen geht.



Sie besuchen ihn, indem Sie auf seine Hütte klicken, sein Handelsposten ist immer in der Nähe des Dorfes. Sie werden gefragt, ob Sie kaufen, verkaufen, oder Waren an Ihren Lehnsherren schicken wollen, und können die Menge der Waren einstellen, die Sie handeln wollen. Der Preis für die Güter sowie die fällige Handelssteuer werden Ihnen am unteren Rand des Handels-Dialogs angezeigt.



Wenn Sie noch keinen Marktplatz gebaut haben, können Sie nur mit Nahrungsmitteln handeln. Ist der Marktplatz fertig gestellt, können Sie auch Rohstoffe handeln, zudem verringert sich die Handelssteuer, die Sie auf

jede Transaktion zahlen müssen. Waffen und Rüstungen können nicht gehandelt werden. In manchen Missionen ist bereits ein Marktplatz vorhanden, wenn das Spiel beginnt, Sie können also gleich mit dem Handel beginnen.

Die Höhe der Handelssteuer ist abhängig vom Produkt und der Menge der gehandelten Ware und wird bei Einkauf und bei Verkauf fällig. Die Steuer wird von Ihren Goldreserven abgezogen, allerdings ist es möglich, die Steuer zu stunden. Wenn Sie also tausend Goldstücke besitzen und für tausend Goldstücke Waren einkaufen, gehen Sie mit der zusätzlich fälligen Handelssteuer ins Minus. Der Fehlbetrag wird in der nächsten Runde mit Ihren Einnahmen verrechnet.

Getreide - Niedrigste Handelssteuer

Fleisch - Mittlere Handelssteuer

Holz - Mittlere Handelssteuer

Stein - Hohe Handelssteuer

Eisenerz - Hohe Handelssteuer

Wenn Sie Waren an Ihren König schicken wollen, wird keine Handelssteuer fällig; allerdings werden Sie auch nicht mit barer Münze entlohnt. Immerhin mag es gut möglich sein, dass Ihr Lehnsherr nunmehr mit größerem Wohlwollen

auf Ihr Treiben schaut, und Ihr Ansehen steigt. Sollte Ihr Dorf niedergebrannt werden, kann auch Richard keine Geschäfte tätigen, bis sich das Dorf wieder erholt hat. Dann steht Ihnen nur der diplomatische Handel offen - falls Sie über gute Beziehungen zu anderen europäischen Herrschern verfügen. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel 3.5, diplomatischer Handel.

3.3.7 WAFFENPRODUKTION

In der Waffenschmiede werden die Rüstungen und Waffen für Ihre Soldaten produziert. Manche Waffen oder Rüstungen werden von verschiedenen Einheiten benutzt, etwa Schwerter, Schilde und Plattenrüstungen. Sie rufen das Menü Waffenschmied vom Spielmenü aus auf; die Schaltfläche trägt zwei gekreuzte Hämmer als Symbol.

In diesem Menü klicken Sie nun in der Kontrollleiste unten links auf den gewünschten Ausrüstungstyp, und ein weiteres Fenster mit einer Beschreibung des Gegenstandes erscheint. Sie können nun ablesen, welche und wie viele Rohstoffe zur Produktion benötigt werden, und welche Menge in einer Runde produziert werden kann. Die Menge ändert sich je nachdem, wie aufwändig dieser Gegenstand herzustellen ist.

Haben Sie den Ausrüstungsgegenstand gefunden, den Sie produzieren lassen wollen, klicken Sie auf "OK" (die Schaltfläche mit dem grünen Häkchen). Wenn Sie überprüfen wollen, an welchen Waffen oder Rüstungen Bedarf besteht, setzen Sie in der oberen linken Ecke des Fensters ein Häkchen in das Fenster "Waffenkammer anzeigen". Am oberen Rand des Menü-Fensters erscheint nun eine Leiste mit den Symbolen und den Bestandszahlen der jeweiligen Ausrüstungsgegenstände.

Während des Spieles sehen Sie in der linken oberen Ecke des Spielmenüs, welche Waffen oder Gegenstände Ihr fleißiger Waffenschmied gerade herstellt. Wollen Sie die Produktion ändern, müssen Sie zuerst die laufende Produktion abbrechen, bevor Sie neue Waffen produzieren lassen können. Sie verlieren dabei keine Rohstoffe, da die eigentliche Produktion ja zwischen dem laufenden und dem folgenden Zug vonstatten geht. Waffen können nicht gehandelt werden.

3.4 GEBÄUDE

In "The Kings of the Dark Age" bezieht sich der Begriff Gebäude nur auf solche Bauwerke, die Ihnen direkt bei der Verwaltung Ihres Landes und Ihres Heeres dienen. Die meisten davon können Sie selbst errichten. Manche Gebäude erscheinen während und nach Ihrer Fertigstellung als Objekte auf der Karte, andere dagegen sind nicht sichtbar.

3.4.1 HAUPTQUARTIER



Ihr wichtigstes Gebäude auf der Karte ist das Hauptquartier. Es ist das Verwaltungs- und Regierungszentrum Ihrer Ländereien. Zudem werden hier Ihre frisch rekrutierten Armeen auf dem Spielfeld erscheinen. Sollte es einem Gegner gelingen, dieses Gebäude in einer Belagerung einzunehmen, findet Ihre Regierungszeit ein vorzeitiges Ende und die Kampagne bricht mit Ihrer Niederlage ab.

Im ungünstigsten Fall ist Ihr Hauptquartier ein kleines Zelt, dass keinerlei militärischen Verteidigungswert hat. Oft starten Sie allerdings schon mit einer Wallburg oder einer Motte - also militärischen Gebäuden, die einer Belagerung zumindest einen gewissen Widerstand entgegensetzen können.

3.4.2 ZIVILGEBÄUDE

Zivilgebäude erscheinen nicht auf der Karte, sie werden Ihrem Hauptquartier zugeordnet, ohne dass sie in der Spielansicht erscheinen. Sie können die folgenden Zivilgebäude bauen:

Waffenschmied: Der Waffenschmied stellt Waffen und Rüstungen für die Armee her. Ist dieses Gebäude erbaut, wird das Menü "Waffenschmied" freigeschaltet.

Kosten: Gold: 5000, Holz: 5000, Stein: 500

Kaserne: Hier werden Rekruten für die Armee ausgebildet. Wenn Sie dieses Gebäude erbaut haben, können Sie das Menü "Armee ausheben" öffnen und Soldaten rekrutieren.

Kosten: Gold: 5000, Holz: 5000, Stein: 500

Ställe: In den Ställen werden Pferde für die berittenen Einheiten Ihrer Armee gezüchtet. Haben Sie keine Ställe, können Sie keine Reiterei rekrutieren.

Kosten: Gold: 5000, Holz: 5000, Stein: 500

Marktplatz: Verringert die Handelssteuer und erlaubt den Handel mit Rohstoffen (Holz, Stein und Erz). Ohne dieses Gebäude werden bei Richard, dem Händler zwar die Symbole für die Rohstoffe angezeigt, sie können aber nicht verkauft werden. Die Mengenregler sind dann ausgeblendet.

Kosten: Gold: 5000, Holz: 5000, Stein: 500

Diebesgilde: Hier sind Ihre Diebe organisiert und starten von dort aus Raubzüge auf den Gegner. Zweimal im Jahr werden Sie an der Beute Ihrer Diebe beteiligt. Auch Ihre Rivalen können eine Diebesgilde bauen und Ihnen von Langfingern das Leben schwer und die Taschen leicht machen lassen. Sollten Ihre Diebe erwischt werden, muss dieses Gebäude neu erbaut werden.

Kosten: Gold: 5000, Holz: 5000, Stein: 500

HINWEIS: Bitte beachten Sie, dass in manchen Missionen zivile Gebäude schon vorhanden sind. In der ersten Mission starten Sie mit einer Kaserne und einem Marktplatz. Welche Gebäude schon gebaut sind, erkennen Sie, wenn Sie das Menü "Gebäude" öffnen. Zivile Gebäude, die nicht auf den Mauszeiger reagieren, sind schon vorhanden.

3.4.3 MILITÄRGEBÄUDE

Militärische Gebäude werden immer dort errichtet, wo Ihr Hauptquartier ist. Diese Gebäude kann jeder Spieler nur jeweils einmal in einem Land errichten. Wenn Sie also zum Beispiel eine Feste gebaut haben, können Sie keine Wallburg mehr errichten. Allerdings können Sie durchaus ein weiter fortgeschrittenes Militärgebäude, zum Beispiel eine Zwingburg, bauen.

	Wallburg Verbessert die Verteidigung des Landes, erhöht die Steuern.	Gold: 7.000 Holz: 8.000 Stein: 500 Garrisonskapazität: 400 Bonus: Erhöht Steuern +2% Verteid.-Bonus: Keiner
	Motte Verbessert die Verteidigung des Landes, erhöht die Steuern.	Gold: 7.000 Holz: 8.000 Stein: 1.000 Garrisonskapazität: 600 Bonus: Erhöht Steuern +5% Verteid.-Bonus: Brandpfeile

	Feste Verbessert die Verteidigung des Landes, erhöht die Steuern und das Ansehen.	Gold: 10.000 Holz: 4.000 Stein: 6.000 Garrisonskapazität: 700 Bonus: Erhöht Steuern +6% Verteid.-Bonus: Brandpfeile, Steine, Fallgruben
	Zwingburg Verbessert die Verteidigung des Landes, verringert die Steuern.	Gold: 12.000 Holz: 11.000 Stein: 18.000 Garrisonskapazität: 1.500 Bonus: Verringert Steuern -10% Verteid.-Bonus: Brandpfeile, Steine, Fallgruben, Ölkessel
	Königliche Burg Verbessert die Verteidigung des Landes, erhöht die Steuern und das Ansehen.	Gold: 20.000 Holz: 7.000 Stein: 9.000 Garrisonskapazität: 1.100 Bonus: Erhöht Steuern +8% Verteid.-Bonus: Brandpfeile, Steine, Fallgruben, Ölkessel
	Vorposten Wenn ein Vorposten auf der Karte ist, kann der Spieler ihn einnehmen & neue Armeen anwerben.	Kosten: Keine Bonus bei Einnahme: Sie können hier eine Armee ausheben, und so lange Anmarschwege vermeiden.

Abgesehen vom Verteidigungswert der Militärgebäude verändern diese Bauwerke Ihr Steueraufkommen und verbessern Ihr Ansehen. Falls einer Ihrer Rivalen in Ihren Herrschaftsbereich einmarschiert, und Sie noch keine Militärgebäude errichtet haben, können Sie versuchen, Ihr Hauptquartier eilig zu einem der kleineren Verteidigungswerke aufzuwerten. Sonst bleibt Ihnen nur, dem Gegner in offener Feldschlacht entgegentreten.

3.4.4 GEBÄUDE BAUEN

Im Menü "Gebäude" können Sie die Errichtung von Gebäude in Auftrag geben. Die entsprechende Schaltfläche im Spielmenü am oberen Bildschirmrand trägt ein Symbol mit einem Baugerüst.

Unten links sehen Sie in zwei Reihen die Gebäude, die sie bauen können - die obere Reihe zeigt die zivilen Gebäude. Wenn eines dieser Gebäude nicht auf den Mauszeiger reagiert und nicht angeklickt werden kann, ist es schon vorhanden.

Wenn Sie hell unterlegt wird, sobald Sie den Mauszeiger darüber bewegen, ist es noch nicht gebaut. In der Reihe darunter sehen militärische Gebäude. hier können Sie nur jeweils höhere Bauwerke errichten.

Wenn Sie ein Gebäude anklicken, erscheint in der Schriftrolle die Bezeichnung und die Dauer in Runden, die zu seiner Fertigstellung benötigt werden. Unter dieser Schriftrolle finden Sie eine kurze Beschreibung des Gebäudes und seiner Funktion.

In dem Feld am rechten unteren Bildrand des Baumenüs sehen Sie die Kosten, die der Bau des Gebäudes verursacht. Wenn bereits ein Gebäude in Bau ist, wird es hier angezeigt. Zusätzlich ist es in der Symbolleiste mit einem Pfeil markiert. Mit einem Klick auf das "OK"-Häkchen geben Sie den Bau in Auftrag und das Fenster schließt sich. Die Kosten an Gold und Rohstoffen werden sofort fällig.

Das laufende Bauprojekt wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirm im Spielmenü angezeigt. Die Zahl gibt an, wie viele Runden es bis zur Fertigstellung dauert. Steht dieser Zähler auf Null, ist das Gebäude in der folgenden Runde fertiggestellt.

Wenn Sie ein Militärgebäude in Auftrag gegeben haben, wird am Ort Ihres Hauptquartiers ein Baugerüst erscheinen. Es bleibt solange stehen, bis der Bau abgeschlossen ist. Glücklicherweise behindern die Bauarbeiten Ihre Regierungsarbeit in keiner Weise. Auch frisch ausgehobene Armeen erscheinen vor der Baustelle. Lediglich neue Gebäude können nicht in Auftrag gegeben werden, solange die Arbeiten an dem laufenden Projekt noch nicht abgeschlossen wurden.

Wenn Sie den Bau abbrechen wollen, öffnen Sie das Gebäude-Fenster. Wenn Sie nun neben dem Eintrag "Produktion abbrechen" den "OK"-Haken anklicken, wird der Bau gestoppt. Alle Rohstoffe, die für den Bau benötigt wurden, fließen zurück in Ihr Lager.

3.5 DIPLOMATIE

Diplomatie bezeichnet in "The Kings of the Dark Age" Ihr Verhältnis zu den anderen europäischen Königreichen - die sogenannte Äußere Diplomatie - sowie zu den Rivalen in dem Land, in dem Sie gerade spielen - die Innere Diplomatie. Wenn Sie das Diplomatienmenü öffnen, können Sie auf der linken Seite des Fensters zwischen **Innerer** und **Äußerer** Diplomatie wählen. In Missionen, in denen Sie keine Rivalen haben, steht Innere Diplomatie nicht zur Verfügung. Auch Äußere Diplomatie ist, vor allem in den ersten Missionen, nicht immer vorgesehen.

3.5.1 DIPLOMATIE - AUSSEN

Wenn Sie den Eintrag "Diplomatie - Aussen" im Diplomatie-Menü angeklickt haben, können Sie aus einer Liste Staaten auswählen, zu denen Sie diplomatische Beziehungen pflegen wollen. Die Beziehungen zu den verschiedenen Staaten können folgenden Status haben:



Neutral: Ausgangsverhältnis zu den meisten Ländern der Liste. Kooperation möglich.

Befreundet: Sie haben einen Botschafter in diesem Land.

Verbündet: Sie haben einen Botschafter und einen Gesandten in diesem Land.

Feindlich: Der Herrscher dieses Landes ist Ihnen feindlich gesinnt.

Krieg: Sie sind mit diesem Land im Kriegszustand. Es ist keine Kooperation und keine Verbesserung der Beziehungen möglich.

Wenn Sie Ihre diplomatischen Beziehungen zu einem Land pflegen wollen, klicken Sie auf den Namen des Landes in der Liste. Zu Beginn des Spieles ist Ihr Verhältnis zu den meisten Ländern "neutral", das heißt, Sie können mit diesen Ländern zusammenarbeiten. Sie können nicht mit Ländern kooperieren, mit denen Sie im "Krieg" sind.



Wenn Sie Ihre Beziehungen zu einem neutralen Land verbessern wollen, müssen Sie einen Botschafter dorthin entsenden. Das Verhältnis ändert sich dann von "neutral" auf "befreundet". Im nächsten Schritt können Sie einen Gesandten schicken. Es besteht dann die Möglichkeit, dass sich die Beziehung zu diesem Land zu "Verbündet" verbessert, allerdings ist es dafür oft nötig, dass Sie dem Herrscher des Landes Geschenke machen. Wird der Gesandte akzeptiert, haben Sie einen neuen Verbündeten in Europa.

3.5.2 DIPLOMATIE - INNEN

Diplomatische Beziehungen können Sie auch zu Rivalen im Land, also Gegnern in der Mission, die Sie spielen, pflegen. Diese Art von Beziehungen ist zwar eingeschränkt, bietet aber auch andere Möglichkeiten als die diplomatischen Beziehungen zu europäischen Ländern.



Mit Rivalen auf der Karte können Sie keinen Handel treiben, aber Sie können Botschafter entsenden. Gesandte können Sie dagegen nicht zu Ihren Rivalen schicken. Es ist auch nicht möglich dem Rivalen Geschenke zu machen.



Wenn Sie einen Botschafter zu einem Rivalen entsandt haben, können Sie einen Spion einsetzen. Er versorgt Sie mit Informationen über Ihren Rivalen. Sie können die "Persönlichen Fähigkeiten" Ihres Rivalen einsehen und Sie werden über die gegnerischen Armeen informiert. Spione können Sie nur gegen Ihre Rivalen einsetzen (Diplomatie Innen), nicht aber an europäische Höfe schicken (Diplomatie Außen).

Der Spion ist auch Voraussetzung, um die Spezialeinheit Attentäter am gegnerischen Hof einschleusen zu können. Aber Vorsicht, auch Ihre Gegner setzen Spione und Attentäter ein. Es kann außerdem passieren, dass ein Rivale Ihre Pläne aufdeckt und nicht nur Ihren Attentäter enttarnt und tötet, sondern Ihren Spion und Ihren Botschafter gleich mit hinrichten lässt.

3.5.3 DIPLOMATISCHER HANDEL

Diplomatischer Handel ist Handel mit Ländern oder Rivalen, zu denen Sie diplomatische Beziehungen unterhalten. Diese Art Handel ist steuerfrei, es können aber nur Rohstoffe gehandelt werden (Holz, Stein oder Eisenerz). Der diplomatische Handel setzt großen diplomatischen Einfluss, also einen hohen Diplomatiwert voraus.



Sie gelangen zum diplomatischen Handel, wenn Sie im Diplomatiemenü auf die Schaltfläche mit den Waren-Symbolen direkt unter der Länderliste klicken. Nun können Sie einstellen, wie viel Ihrer vierteljährlichen Produktion eines Rohstoffes Sie einkaufen, oder verkaufen wollen. Der Wert in Gold wird Ihnen darunter angezeigt. Nach dem Ende eines Zuges wird der Handel automatisch in der Größenordnung abgewickelt, die Sie eingestellt haben. Wenn Sie den diplomatischen Handel abrechnen wollen, deaktivieren Sie ihn in diesem Bildschirm.

3.5.4 SPEZIALEINHEITEN

Für einen ambitionierten Herrscher sind Einheiten für besondere Aufträge bisweilen unverzichtbar. Wenn die Einnahme eines Kartenobjektes Ihre reguläre Armee zu einem lästigen Umweg zwingen würde oder wenn ein gezielter Eingriff in die Kommandostruktur eines Rivalen erhebliche Vorteile verspricht, können Sie dazu geeignete Spezialisten einsetzen.



Im Menü "Spezialeinheiten", das Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche mit dem dunkel gekleideten Herrn öffnen, können Sie folgende spezielle Militäreinheiten rekrutieren. Klicken Sie auf eine der drei kleinen Abbildungen oben rechts im

Fenster Spezialeinheiten, und die Einheit wird näher dargestellt.

Attentäter: Der Attentäter ist ein Söldner, den Sie auf einen gegnerischen General oder Herrscher ansetzen können. Ist der Attentäter erfolgreich, wird die Moral der gegnerischen Armee über längere Zeit drastisch sinken. Der Attentäter ist auf der Karte nicht sichtbar, wird aber durch ein Symbol am rechten unteren Bildschirmrand dargestellt. Die Geschicklichkeit Ihres Attentäters steigt automatisch mit jeder Runde. Er verlangt für seine Dienste ein einmaliges Honorar.

Späher: Der Späher kann Objekte auf der Karte einnehmen. Abhängig von der Entfernung des Zielobjektes braucht der Späher mehrere Runden, um seine Mission zu erfüllen.

Leibgarde: Die Leibgarde, auch "Prätorianer" genannt, schützt Sie vor gegnerischen Attentätern. Achten Sie auf den Erfahrungsgrad Ihrer Leibgarde, denn sollte der gegnerische Meuchelmörder erfolgreich sein, ist die Kampagne beendet. Investieren Sie in die Aufwertung Ihrer Leibgarde, damit deren Chance steigt, gegnerische Attentäter abzuwehren. Jede neue Aufwertung ist teurer und dauert länger als die vorhergehende. Die Ausbildungsstufen sind unbegrenzt.

Kriegführung ist ein wesentliches Element in "The Kings of the Dark Ages". Auch wenn Sie manche Mission ohne bewaffnete Auseinandersetzung lösen können, früher oder später werden Sie eine respektable Streitmacht aufbauen müssen.

Ihre eigenen Armeen werden durch die Figur eines Kämpfers in voller Rüstung auf der Karte symbolisiert. Wenn Sie einen Linksklick auf das Symbol Ihrer Armee machen, öffnet sich das Fenster "Armee". Hier sehen Sie, aus welchen Einheiten sich Ihre Streitmacht zusammensetzt.

33

Bewegungspunkte Ihrer Truppe, sowie der Name der Armee ist angegeben. Auch die verwendete Ausrüstung können Sie hier ablesen. Außerdem finden Sie hier die Schaltflächen zum "Teilen", "Auflösen" und "Vereinigen" der Armee.

3.6.2 EINE ARMEE ANWERBEN

Sie können Soldaten für eine Armee anwerben, wenn Sie eine Kaserne und die nötige Ausrüstung und freie Arbeiter haben. Welche Einheiten Sie anwerben können, hängt außerdem davon ab, welche Forschungsstufe Sie erreicht haben. Manche Einheiten stehen nicht überall zur Verfügung, die englischen Langbögen zum Beispiel können nur in der dritten Kampagne rekrutiert werden. Andere Einheiten haben bestimmte Voraussetzungen, für berittene Einheiten etwa müssen Sie Ställe gebaut haben, und Mönche erfordern einen hohen Religionswert in Ihren persönlichen Fähigkeiten.

Eine Armee rekrutieren Sie im Menü "Armee ausheben". In der Spalte links werden alle Einheitentypen dargestellt, die Sie im Spiel rekrutieren können. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Bilder der Einheiten links im Fenster. Einheiten, die nicht zur Verfügung stehen, reagieren nicht auf den Mauszeiger. Wird das Bild rot unterlegt, fehlen Ihnen die nötigen Voraussetzungen. Färbt sich der Hintergrund weiß, können Sie diese Einheit rekrutieren, sofern die passende Ausrüstung in Ihrer Waffenkammer vorhanden ist. Wenn Sie auf einen weiß unterlegten Einheitentyp klicken, erscheint ein Bild der Einheit in der Mitte des Fensters. Rechts im Menüfenster werden in zwei Reihen zu je vier Feldern Waffen, Schilde, Kettenpanzer und Plattenrüstung dargestellt. In der oberen Reihe steht eine Eins unter jedem Ausrüstungsteil, das benötigt wird. Die Zahlen unter den Symbolen der unteren Reihe zeigen die jeweiligen Vorräte in der Waffenkammer an.

Mit dem Regler neben der Bezeichnung der Einheit stellen Sie die gewünschte Anzahl Soldaten ein. Ein Balken neben dem Namen der Armee ganz oben im Fenster erscheint. Wenn Sie genügend Soldaten für eine Armee rekrutiert haben, erscheint der Hinweis "Bereit". Sie können auch verschiedene Einheiten kombinieren, um diese Zahl zu erreichen. Sie können so viele Soldaten rekrutieren, wie Arbeiter in Ihrem Land frei sind. Falls Sie zu wenig Rekruten haben, können Sie die Produktionskapazität von Holzfällerhütten oder Steinbrüchen reduzieren. Die so freigesetzten Arbeiter können Sie nun in Ihrer Armee einsetzen. Eine neu ausgehobene Armee erscheint auf der Karte vor Ihrem Hauptquartier. Falls Sie einen der wenigen Vorposten im Spiel eingenommen haben, können Sie die Armee dort ausheben.

Klicken Sie dazu auf den Vorposten auf der Karte, anstatt die Schaltfläche im Menü zu benutzen. Stellen Sie Ihre Armee nun nach Ihren Wünschen und Möglichkeiten zusammen: Sie wird direkt vor Ihrem Vorposten auf der Karte erscheinen.

3.6.3 ARMEEN BEWEGEN

Eine frisch rekrutierte Armee kann zweimal pro Zug marschieren. Wenn die Moral Ihrer Soldaten unter 50% beträgt, kann die Armee nur einmal vorrücken. Eine Armee mit 50% Moralwert hat zwei Bewegungspunkte. Ab 75% Moralwert kann Ihre Armee dreimal pro Zug marschieren.



Sie lassen Ihre Kämpfer marschieren, indem Sie einen Rechtsklick auf das Armeesymbol machen. Die möglichen Bewegungen Ihrer Armee werden Ihnen nun mit Markierungen in Form von grünen Kreuzen auf dem Weg angezeigt. Klicken Sie nun auf das Kreuz Ihrer Wahl, und die Armee wird sich in Marsch setzen. Ist die Markierung gelblich, begibt sich die Armee in die Nähe eines Kartenobjektes und kann dieses angreifen oder einnehmen. Hat eine Armee alle Bewegungspunkte verbraucht, muss sie an ihrem Standort verharren, bis Sie den Zug beenden und erneut an der Reihe sind.

3.6.4 ARMEEN VEREINIGEN

Wenn sich zwei Ihrer Armeen auf einem Punkt der Karte treffen, können sie die beiden Armeen zusammenführen. Klicken Sie dazu eine der beiden Armeen an. Klicken Sie dann im Armeefenster auf die Schaltfläche "Armeen vereinigen" und es wird Ihnen angezeigt, welche Ihrer Truppen sich auf diesem Feld befinden und wie viele Soldaten zu der jeweiligen Armee gehören. Setzen Sie ein Häkchen vor die Namen der Armeen, die Sie vereinigen wollen, und bestätigen Sie mit "OK".

Sie haben nun aus zwei kleineren eine größere Armee gemacht. Außerdem können Sie nun wieder eine weitere Armee aufstellen, falls Sie Ihr Kontingent von maximal drei Armeen vorher ausgeschöpft hatten. Bitte beachten Sie, dass eine Armee, die gerade aus einer Vereinigung zweier Heerzüge hervorgegangen ist, in dieser Runde nicht mehr ziehen kann.

3.6.5 ARMEEN TEILEN

Wenn Sie eine Armee teilen wollen, zum Beispiel weil Ihre Armee zu groß ist, um sie in Ihrem Hauptquartier zu stationieren, öffnen Sie das Armeefenster, indem Sie mit der

linken Maustasten auf Ihren Soldaten auf der Karte klicken. Rechts unten im Armee-Fenster finden Sie die Schaltfläche "Armee teilen". Wenn Sie darauf klicken, schließt sich das Fenster, und Sie können anhand der Bewegungsmarkierungen entscheiden, in welche Richtung sich Ihr ursprünglicher Truppenverband bewegen soll.

Klicken Sie die gewünschte Markierung an und das Fenster "Armee Teilen" erscheint. Achten Sie darauf, dass Ihre Armee vor der Teilung noch Bewegungspunkte hat. Hier können Sie nun für die einzelnen Einheitentypen festlegen, wie viele in die neue Armee übergehen sollen. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf "OK".



3.6.6 ARMEEEN AUFLÖSEN

Wenn Sie Ihre Armee auflösen wollen, etwa weil Sie die Soldaten dringend als Arbeiter in der Rohstoffproduktion brauchen, öffnen Sie das Fenster "Armee" durch einen Klick auf die Armee auf der Karte. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Armee auflösen" und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf "OK". Ihrer Armee verschwindet von der Karte und die Ausrüstung Ihrer Soldaten steht in der Waffenkammer wieder zu Ihrer Verfügung.

3.6.7 ARMEEEN STATIONIEREN



Eine Armee können Sie in einem Militärgebäude stationieren, indem Sie mit ihr in Reichweite des Gebäudes marschieren.

Lassen Sie Ihre Armee auf die gelb gefärbte Bewegungsmarkierung vor dem Militärgebäude ziehen.

Wenn die Armee nicht zu groß, oder die Burg nicht schon voll ist, werden nun Ihre Soldaten dort stationiert.

Das Symbol für eine Garnison erscheint über der Burg,



gleichzeitig bleibt Ihre Armee vor der Burg zu sehen. Sie können jederzeit die Besatzung Ihres Militärgebäudes überprüfen, indem Sie darauf klicken. Unter einer Nahansicht des Gebäudes enthält das nun geöffnete Fenster auch eine Übersicht über die dort stationierten Einheiten. Wollen Sie Ihre Soldaten wieder auf die Reise schicken, klicken Sie auf die Schaltfläche "Stationierung aufheben" in diesem Fenster.

3.6.8 GENERÄLE

Jede Armee wird von einem "virtuellen" General geführt. Generäle sind nicht zu sehen, aber Ihre Fähigkeiten entsprechen denen des Spielers und beeinflussen die Kampfkraft der Armee, die sie führen. Moral ist der wichtigste Einflussfaktor für die Armee. Wenn Ihre Moral niedrig ist, werden selbst die stärksten Einheiten auf dem Feld zögerlich agieren und leicht in die Flucht zu schlagen sein. Umgekehrt kämpfen Ihre Einheiten um so fähiger und kühner, je höher die Moral Ihrer Armee ist. Bei den Armeen Ihrer Gegner verhält es sich nicht anders. Die Spezialeinheit Attentäter kann allerdings dafür sorgen, dass ein gegnerischer General ermordet wird. Dann sinkt die Moral der gegnerischen Truppe drastisch.

3.6.9 INGENIEURE & BELAGERUNGSMASCHINEN

Wenn Sie einen Feldzug gegen einen Rivalen unternehmen, sollten Sie immer ein paar Ingenieure dabei haben. Sie sind zwar in der offenen Feldschlacht nutzlos, aber sie können Belagerungsmaschinen, also Rammböcke und Katapulte bauen. Diese Maschinen sind der effektivste Weg, Mauern und Tore einzureißen, um Ihren Kampfeinheiten einen Weg in die Burg zu bahnen. Auch, wenn Sie Ihr Hauptquartier verteidigen wollen, sollten Sie immer einige Ingenieure in der Burg stationieren. Öl- oder Steiningenieure, die auf den Mauern platziert sind, sind sehr effektive Verteidigungseinheiten.

3.6.10 SCHLACHTFELDER



Schlachtfelder sind Orte, an denen Sie Ihre Armeen in eine Entscheidungsschlacht gegen Ihre Rivalen führen können. Sie sind auf der Karte mit einem Schwert gekennzeichnet.

Wenn Sie sich stark genug fühlen, den Gegner herauszufordern, klicken Sie im Diplomatiemenü auf die Schaltfläche "Krieg erklären", und ein Nachrichtenfenster öffnet sich. Wenn Sie hier auf "OK" klicken, gilt die Schlacht für das nächste Jahr, also nach vier Runden, als vereinbart. Der Kampf beginnt, wenn beide Parteien auf dem Schlachtfeld eingetroffen sind.

Umgekehrt kann Ihnen der gegnerische Anführer den Krieg erklären. Auch dann erhalten Sie eine entsprechende Nachricht. Auf eine Kriegserklärung können Sie unterschiedlich reagieren. Sie können die Herausforderung annehmen und versuchen, eine Armee in der angegebenen Zeit zu dem genannten Schlachtfeld zu schicken. Dies tun Sie, indem Sie das Schlachtfeld auf der Karte anklicken. Dann wählen Sie die Armeen aus, die Sie in den Kampf schicken wollen.

3.6.11 KAMPF

Wenn es zu einem Kampf kommt, entweder weil es einen feindlichen Angriff abzuwehren gilt, oder weil Sie selbst den Feind attackieren, werden Sie gefragt, ob Sie sich wirklich auf den Waffengang einlassen wollen. Wenn Sie auf "OK" klicken, schaltet das Spiel in den Schlachtfeld-Modus.

Sie können allerdings entscheiden, ob Sie selbst die Kämpfe am Bildschirm führen wollen, oder nicht. Wenn der PC Ihnen die Mühe abnehmen soll, öffnen Sie die Optionen im Spielmenü und schalten Sie auf dem Reiter "Spieloptionen" die Option "automatische Kämpfe" ein. Wenn Sie die Schlachten selbst führen wollen, entfernen Sie das Häkchen bei dieser Option.

3.6.12 BELAGERUNGEN



Eine Besonderheit in "The Kings of the Dark Age" stellen die Belagerungen dar. Im Kampagnen-Modus kommt es zur Belagerung, wenn eine Armee bis vor ein militärisch ausgebautes Hauptquartier des Gegners vordringt. Dies ist etwa der Fall, wenn Sie eine Entscheidungsschlacht angesetzt haben, und der Gegner nicht rechtzeitig auf dem Schlachtfeld erschienen ist. Sie können auch ohne Kriegserklärung mit einer Armee auf das gegnerische Hauptquartier vorstoßen - sofern sich der Gegner nicht schon auf dem Weg dahin zur Feldschlacht stellt.

Wenn Sie mit Ihrer Armee ein militärisch ausgebautes Hauptquartier belagern, bekommt der Gegner vier Züge Zeit, auf die Bedrohung zu reagieren und Entsatz zu schicken. Umgekehrt brauchen Ihre Ingenieure ja auch Zeit, um die Belagerungsmaschinen zu errichten. Eine Belagerung wird auf der Karte mit einem Symbol vor dem Hauptquartier angezeigt. Sie können eine Belagerung auch wieder stoppen indem Sie auf der Symbol auf der Karte klicken und im folgenden Fenster die Belagerung abbrechen.

Während einer Belagerung können Sie keine weiteren Soldaten in der Burg stationieren.

Allerdings haben Sie die Möglichkeit, die Belagerungsarmee von außen, d. h. auf offenem Feld, anzugreifen. Wenn Sie eine Armee in Reichweite des belagerten Militärgebäudes haben, klicken Sie auf das Belagerungssymbol auf der Karte und der Dialog **“In die Schlacht ziehen”** wird erscheinen. Ist das Hauptquartier noch nicht ausgebaut, steht dort also noch kein militärisches Gebäude, kann es auch nicht belagert werden. Statt dessen wird dann eine offene Feldschlacht ausgetragen, sofern eine gegnerische Armee das Hauptquartier verteidigt. Wird das Hauptquartier nicht von einer Armee verteidigt, kommt es auch nicht zur Schlacht und der Angreifer gewinnt die Mission kampflos. Gelingt es Ihnen in der Belagerung, das gegnerische Hauptquartier einzunehmen, so haben Sie den Rivalen besiegt und - je nach Missionsziel - auch die Mission gewonnen.

Sollten Sie den Kampf um Ihr Hauptquartier verlieren, sei es, weil Sie im Feld oder bei der Belagerung unterliegen, weil Sie aufgeben, oder weil der Feind ungehindert Ihr Hauptquartier einnehmen konnte, ist die Mission beendet und Sie haben verloren.

3.7 EREIGNISSE

Während des gesamten Spieles können besondere Ereignisse auftreten. Sie können den Spielverlauf positiv wie negativ beeinflussen und stellen Sie vor Entscheidungen, die oftmals Auswirkungen auf Ihre persönlichen Fähigkeiten haben. Manche Ereignisse erfolgen regelmäßig, andere treten zufällig auf, ohne dass Sie Einfluss darauf haben, wieder andere Ereignisse sind direkte Folge Ihrer Regierungstätigkeit.

3.7.1 KIRCHENSTEUER

Die kirchlichen Autoritäten verlangen jährlich den “Zehnten”, also Kirchensteuer von Ihnen. Sind Sie nicht bereit oder in der Lage, die geforderte Summe in Gold zu zahlen, werden sich die Geistlichen in Form von Rohstoffen und Nahrung schadlos halten. Das wiederum kann dazu führen, dass die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung sinkt, außerdem leidet Ihr Ruf bei religiösen Nachbarstaaten, sodass sich auch Ihr Diplomatiwert verringert.

3.7.2 SCHEITERHAUFEN

Außer dem Zehnten verlangt die Kirche in unregelmäßigen Abständen die Verbrennung von Ketzern oder anderen Übeltätern auf dem Scheiterhaufen. Neben der Bestrafung von Übeltätern dienen diese Hinrichtungen auch als Machtdemonstration.

Als Herrscher steht Ihnen das Recht zu, die Hinrichtungen zu verbieten oder zu erlauben, allerdings sollten Sie diese Entscheidung gut abwägen: Die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung wird durch ein solches Schauspiel gesteigert, allerdings sinkt dadurch auch die Kampfmoral Ihrer Soldaten. Umgekehrt steigt die Moral Ihrer Truppen, wenn Sie die Hinrichtungen verbieten, aber die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung sinkt.

3.7.3 TURNIERE

Ritterturniere finden in ganz Europa statt. In unregelmäßigen Abständen wird auch Ihnen angeboten, ein Turnier in Ihrem Land auszurichten. Sie erhalten dann eine entsprechende Nachricht. Ein solches Turnier bringt erhebliche Kosten mit sich, ist aber ein perfektes Mittel, die Zufriedenheit der Bevölkerung, die Moral Ihrer Truppen und nicht zuletzt den Wert für Ihr persönliches Ansehen erheblich zu steigern. Außerdem können Sie bei einem solchen Turnier auf Ihren Favoriten wetten - eine schöne Gelegenheit, ein paar Goldstücke extra einzustreichen, falls Ihr Ritter gewinnt. Verliert er, ist Ihr Einsatz natürlich verloren.

3.7.4 DIEBE

Falls Sie eine Diebesgilde erbaut haben, werden Sie regelmäßig unterrichtet, wenn Ihre Diebe Beute machen. Auch die Raubzüge gegnerischer Diebe werden hier vermeldet. Sie können gegnerische Diebe nicht direkt angreifen. Gelegentlich unterläuft Ihnen, wie auch den gegnerischen Dieben ein Fehler und sie werden von der Bevölkerung auf frischer Tat ertappt und getötet. Sollte Ihren eigenen Dieben dieses Missgeschick widerfahren, müssen Sie eine neue Diebesgilde erbauen.

3.7.5 WEITERE EREIGNISSE

Weitere Ereignisse können sein:

Forderung des Kaisers: Euer Kaiser erwartet Hilfe in dieser schwierigen Zeit. Zahlen Sie einen Tribut Ihrer Wahl, die Menge ist nicht vorgegeben. Ihre Antwort auf dieses Ersuchen schlägt sich in Ihrem Ansehen nieder.

Hilfe des Kaisers: Der Kaiser schickt Ihnen eine kleine Unterstützung in Form von Waffen oder Rohstoffen.

Kreuzzug: Der Papst als oberster Vertreter der Kirche fordert militärische oder finanzielle Hilfe für einen Kreuzzug gegen die Ungläubigen. Ihre Entscheidung hat Auswirkungen auf Ihren Religionswert.

Pilgerfahrt: Die Kirche bittet um finanzielle Hilfe bei der Ausrichtung einer Pilgerfahrt. Ihre Unterstützung für dieses Ansinnen wirkt sich auf Ihren Religionswert aus.

Erfindung: Ihre Forschung hat Früchte getragen und Ihre Ingenieure haben ein neues Kriegsgerät erfunden.

Rebellion: In Ihrem Dorf ist eine Rebellion ausgebrochen. Wegen Unzufriedenheit, zum Beispiel aufgrund schlechter Versorgung empören sich Eure Untertanen.

Pest: Eine grausame Krankheit dezimiert die Einwohner Ihres Dorfes. Dieses Ereignis tritt meist aufgrund von mangelnder oder einseitiger Ernährung auf.

Überschwemmung: Ihr Nutzland wird überflutet und vernichtet Vieh und Getreide. Gegen extreme Großwetterlagen war schon das Mittelalter machtlos.

3.8 KARTENOBJEKTE

Auf der Karte Ihres Landes können Sie verschiedene so genannte "Kartenobjekte" entdecken. Informationen über ein Kartenobjekt erhalten Sie, indem Sie auf das Objekt klicken.

	Hünengrab Stärkt die Moral Ihrer Armee. Kann eingenommen werden.		Altes Hünengrab Stärkt die Moral Ihrer Armee. Kann eingenommen werden.
	Keltisches Kreuz Reduziert Ihre Kirchensteuer. Kann eingenommen werden.		Kapelle Reduziert Kirchensteuer, erhöht Zufriedenheit der Bevölkerung. Kann eingenommen werden.
	Obelisk Erhöht Gesundheit der Bevölkerung. Kann eingenommen werden.		Standbild Reduziert Preis für Attentäter. Kann eingenommen werden.
	Große Kapelle Reduziert Kirchensteuer, erhöht Zufriedenheit der Bevölkerung. Kann eingenommen werden.		Schatz - Einmaliger Bonus in Form von Gold, Moral- oder Statussteigerung. Kann eingenommen werden.
	Hütte - Reduziert Forschungskosten. Kann eingenommen werden.		Höhle Beute: Gold & Erz. Kann erforscht werden.
	Altes Schlachtfeld Erhöht Holz- und Erzvorrat. Kann eingenommen werden.		Ruine Beute: Gold & Erz. Kann erforscht werden.
	Taverne - Erhöht Moral der Soldaten & Zufriedenheit d. Bevölkerung. Erhöht Kirchensteuer, kostet 1 Gold/Soldat und Runde. Kann eingenommen werden.		

Wenn Sie ein Objekt einnehmen wollen, rücken Sie mit einer Armee in dessen unmittelbare Nähe. Wenn Sie mit einer Armee marschieren, erkennen Sie an einem gelben Kreuz, dass Ihre Mannen in die Reichweite eines Kartenobjektes vorstoßen können. Sind Sie auf das Feld marschiert, zeigt eine gelbe Fahne an, dass das Objekt unter Ihrer Kontrolle ist, und Sie können Ihre Armee weiter marschieren lassen. Alternativ können Sie auch die Spezialeinheit "Späher" ausbilden und zu dem Objekt Ihrer Begierde schicken. Allerdings sind Versuche von Spähern, Objekte einzunehmen, nicht immer von Erfolg gekrönt. Ruinen und Höhlen können nicht dauerhaft eingenommen, sondern müssen erforscht werden, d. h., Sie müssen sich einen Kampf mit den Bewohnern der Höhle oder der Ruine liefern. Der Lohn für den Kampf ist reiche Beute. Oft müssen Sie mehrere Expeditionen organisieren, um die gesamte Beute zu erlangen.

4.0 KAMPAGNENMODUS - DAS SPIELMENÜ

Am oberen Bildschirmrand in der Spielsicht des Kampagnenmodus befindet sich eine Menüleiste. Hier werden die wesentlichen Informationen zum Spielverlauf angezeigt. Über die Schaltflächen im Spielmenü haben Sie außerdem Zugang zu den verschiedenen Menüs.

ANZEIGE WAFFENPRODUKTION



Links oben in der Ecke des Bildschirms finden Sie ein Feld mit zwei gekreuzten Hämmern, dem Symbol der Waffenschmiede. Hier wird Ihnen angezeigt, welche nützlichen Dinge gerade in der Waffenschmiede produziert werden, und wie viele dieser Gegenstände in der laufenden Runde fertiggestellt werden. Beim Spielstart ist dieses Feld leer. Rechts daneben folgt eine Spalte mit drei Symbolen. Ein Klick darauf öffnet die folgenden Fenster:



Wetterbericht: Der Wetterbericht zeigt die derzeit vorherrschende Witterung und das Wetter in der kommenden Jahreszeit. Das Wetter hat Auswirkungen auf die Moral Ihrer Soldaten und die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung, die Ihnen hier mit einer Zahl neben dem Symbol mit dem Herzen angezeigt werden.

Nachrichten: Nach dem Ende jeder Runde können Sie hier Nachrichten lesen, die Sie zur Kenntnis nehmen sollten, bevor Sie erneut Entscheidungen treffen. Wenn etwa die Nahrungsvorräte zur Neige gehen, ein Späher seinen Einsatz erfolgreich beendet oder Ihr Ritter in einem Turnier den Sieg davon trägt, werden Sie hier darauf hingewiesen.

Optionen: Ein Klick auf die Schaltfläche mit dem Symbol der Lilie führt zu einem dreifach gegliederten Optionsmenü, welches Sie über die drei Reiter öffnen. Der zuletzt geöffnete Reiter wird immer zuerst angezeigt, wenn Sie das Optionsmenü erneut öffnen. Hier können Sie die Mission speichern, einen alten Spielstand laden und das Spiel beenden. Außerdem können Sie hier die Lautstärke von Musik und Ton regeln und Einstellungen zur Darstellung und zum Spielablauf vornehmen.

SPIELSTÄNDE: Unter der Rubrik "Spielstände" finden Sie folgende Einträge:

Spielstand speichern: Hier können Sie Ihren Spielstand abspeichern.

Spielstand laden: Wenn Sie mit einem abgespeicherten Spielstand weiterspielen wollen, klicken Sie diese Option an. Es erscheint eine Liste mit allen Spielständen, die für diesen Level vorliegen, auch automatisch angelegte Spielstände.

Spiel beenden: Wenn Sie diese Option wählen, wird das Spiel ohne Speichern beendet und sie kehren zum Windows Desktop zurück.

Speichern und beenden: Ihr Spielstand wird in einem Schnellspeichervorgang gesichert und das Programm wird beendet.

OPTIONEN 1: Hierunter finden Sie folgende Einstellungsmöglichkeiten

Autospeichern: Ein Haken in dieser Box aktiviert die automatische Speicherfunktion. Nach dem Ende jedes Zuges wird der Spielstand gespeichert.

Geräusche und Musik: Mit dieser Option schalten Sie alle Geräusche, Sprache und die Hintergrundmusik komplett an und aus.

Animierte Sequenzen: Animierte Sequenzen, zum Beispiel bei Nachrichten oder im Wetterbericht, können Sie hier an- bzw. abschalten.

Lautstärke Musik: Die Lautstärke der Hintergrundmusik können Sie hier beeinflussen. Mit den pfeilartigen Schaltflächen können Sie die Lautstärke hoch, und wieder runterregeln.

Lautstärke Soundeffekte: Diese Regler beeinflussen die Lautstärke der Hintergrundgeräusche, die Sie während des Spieles hören.

OPTIONEN 2: Hiermit nehmen Sie Einfluss auf die Art, wie im Spiel Informationen dargestellt und Kämpfe ausgetragen werden.

Kartenanimationen: Mit einem Klick in dieses Kästchen schalten Sie die Animationen auf der Karte, also die drehenden Windmühlenflügel, die Vogelschwärme und den Stechschritt der Ritter aus.

Alte Nachrichten löschen: Ist diese Option aktiviert, werden alle Nachrichten aus der letzten Runde gelöscht, unabhängig davon, ob Sie sie gelesen haben oder nicht.

Signalton für neue Nachrichten: Wenn sie hier ein Häkchen setzen, werden Ihnen neue Nachrichten mit einer akustischen Meldung angekündigt.

Armeemarkierung: Wenn Sie hier ein Häkchen setzen, werden Ihre Armeen auf der Karte mit einer hellen Markierung besonders hervorgehoben.

Bewegungsstatus der Armee anzeigen: Diese Option sorgt dafür, dass die Armeesymbole am unteren Bildschirmrand mit einer grünen bzw. roten Umrandung anzeigen, ob sie noch über Bewegungspunkte haben oder nicht.

Tooltips: Hiermit schalten Sie die Anzeige der Hilfefenster an. Es erscheinen erklärende Texte, wenn Sie mit der Maus über Kartenobjekte oder aktive Schaltflächen auf dem Spielmenü fahren.

Automatisch berechnete Kämpfe: Hier entscheiden Sie, ob Sie in der Kampagne die Kämpfe selbst in Echtzeit ausfechten, oder den Computer das Ergebnis des Treffens berechnen lassen wollen.

INFORMATIONSBEREICH

Rechts von der oben beschriebenen Spalte befindet sich der Informationsbereich des Spielmenüs.



Hier finden Sie den Namen der Grafschaft oder des Königreichs, in welchem die Partie stattfindet, sowie den Inhalt Ihrer Schatztruhe.

Darunter befinden sich drei Spalten mit Symbolen und Zahlen, welche Auskunft über wichtige Daten geben:

Die **erste Spalte** gibt Ihnen Auskunft über die verfügbaren Ressourcen Holz, Stein und Erz.

Die **zweite Spalte** zeigt Ihnen die Anzahl Ihrer Bewohner sowie deren Zufriedenheit und Gesundheitszustand.

In der **dritten Spalte** können Sie die den Steuersatz sowie Ihre Bestände an Getreide und Fleisch ablesen.

INFOFENSTER



In der Mitte des Spielmenüs sehen Sie ein Anzeigefenster in Form einer Schriftrolle. Darin finden Sie standardmäßig Informationen über Ihre Landwirtschaft: Wie viele Felder Sie verpachtet haben, als Viehweide oder Getreidefeld genutzt werden und wie viele Felder derzeit brachliegen, wird Ihnen dort angezeigt.

Wenn Sie auf Kartenobjekte wie z.B. Hünengräber, Kapellen oder Standbilder klicken, werden Ihnen hier die Namen und Eigenschaften dieser Objekte angezeigt. Mit einem Klick auf Felsen, Wälder oder Wiesen wechselt die Anzeige wieder zurück zu den landwirtschaftlichen Informationen.

MENÜSCHALTFLÄCHEN

Rechts vom Infowindow befindet sich eine weitere Gruppe von Schaltflächen. Sie öffnen die folgenden Menüs, die weiter unten ausführlich erklärt werden:



- | | |
|----------------|---------------------|
| 1: Bevölkerung | 5: Gebäude |
| 2: Steuern | 6: Waffenschmied |
| 3: Forschung | 7: Armee ausheben |
| 4: Diplomatie | 8: Spezialeinheiten |



Ganz rechts im Spielmenü befindet sich eine Spalte mit drei Schaltflächen, die folgende Funktion haben:

Status Land: In diesem Fenster erhalten Sie einen Überblick über die Wirtschaft Ihres Landes. Neben den Kartenobjekten, die Sie eingenommen haben, werden Ihnen die Bestände an Nahrung und Rohstoffen, die Zahl Ihrer Untertanen und deren Zufriedenheits- und Gesundheitswerte angezeigt. Außerdem haben Sie über die Liste Ihrer Armeen Zugriff auf Ihre Truppen. Mit einem Klick auf Ihren Spielernamen in der Liste rechts unten kommen Sie auch zum Fenster "persönliche Fähigkeiten" mit Informationen zu Ihren Statuswerten.

Kartenübersicht: Beim Klick auf die Schaltfläche mit der Lupe wird das Spielmenü ausgeblendet und die Spielfläche auf dem Bildschirm angezeigt. In dieser Ansicht sind keine beweglichen (Armeen) oder veränderbaren (Hauptquartier) Objekte sichtbar sind. Mit einem Klick beenden Sie diese Karten-Ansicht und kehren zur normalen Spielansicht mit eingeblendetem Spielmenü zurück.

Zug beenden: Diese Schaltfläche trägt ein Kreuz als Symbol. Mit einem Klick darauf, beenden Sie Ihren Zug und die nächste Jahreszeit beginnt. Auch die Wirkungen der von Ihnen getroffenen Entscheidungen werden dann berechnet. Beachten Sie, dass dieser Klick nicht rückgängig gemacht werden kann. Wenn Sie die Funktion "Ausblendungen" in den "Erweiterten Einstellungen" abgeschaltet haben, erkennen Sie den Wechsel daran, dass sich das Kreuz dreht. In der Voreinstellung sind die "Ausblendungen" eingeschaltet. Dann wird der Bildschirm kurz abgedunkelt und wieder aufgehell, um das Ende des Zuges und die Neue Runde anzuzeigen.

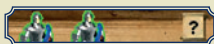
ANZEIGE BAUVORHABEN

In der rechten Ecke des Spielmenüs sehen Sie ein Feld, das mit einem Baugerüst gekennzeichnet ist.

Hier wird Ihnen das Gebäude genannt, welches gerade im Bau ist, und die Anzahl der Runden angezeigt, die bis zur Fertigstellung des Gebäudes noch zu spielen sind. Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Menüleiste.



SYMBOLLEISTE



Am unteren Bildschirmrand werden Ihre Armeen angezeigt. Jede Ritterfigur steht für eine Ihrer Armeen. Kann die Truppe in dieser Runde noch einmal ziehen, ist sie grün umrandet. Hat die Armee keine Bewegungspunkte mehr, ist sie rot umrandet. Auch die Spezialeinheit Späher wird hier als Symbol angezeigt, wenn Sie sie im Einsatz haben. Das Zettelchen mit dem Fragezeichen ganz in der Ecke ruft die Missionsziele auf.

5.0 SCHLACHTENMODUS

Der Schlachtfeld-Modus von "The Kings of the Dark Age" bietet Ihnen Echtzeitschlachten mit mittelalterlichen Truppen. Ziel im Schlachtfeld-Modus ist es, den Feind vollständig vom Schlachtfeld zu vertreiben. Hier hängt es von Ihren taktischen Fähigkeiten ab, ob Ihre Einheiten den Sieg davontragen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Multiplayer-Schlachtfeldern und Einzelspielergefechten. Falls Sie nicht die Option "automatische Kämpfe" eingeschaltet haben, wird der Schlachtfeldmodus auch aus der Kampagne heraus gestartet, wenn es zu einem Kampf kommt. Die Schlacht läuft in allen drei Fällen nach den gleichen Regeln ab, lediglich die Startbedingungen und -vorbereitungen unterscheiden sich. Auf den Multiplayer-Schlachtfeldern können Sie über ein lokales Netzwerk oder via Internet gegen Freunde, Bekannte und Lieblings-feinde antreten. Sie können eine beliebige Karte wählen, als Ritter oder Wikinger antreten und Ihre Armee mit Einheiten nach Ihren Wünschen zusammenstellen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel 6 - Multiplayer.

5.1 SCHLACHTFELD EINZELSPIELER

Wenn Sie im Hauptmenü den Schlachtfeldmodus für Einzelspieler gewählt haben, kämpfen Sie mit vorgegebenen Einheiten gegen einen computergesteuerten Gegner. Aus einer Liste von Schlachtfeldern können Sie einen Kampfplatz wählen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen offenen Schlachtfeldern und Belagerungen auf Karten mit Militärgebäuden. An dem Symbol neben der Liste der Karten können Sie erkennen, ob es sich bei dem markierten Schlachtfeld um eine

Belagerungskarte handelt. Außerdem können Sie das Wetter bestimmen und sich für die Verteidigung oder den Angriff auf die Burg entscheiden. Sie starten im Modus Schlachtfeld Einzelspieler mit einem vordefinierten Truppenkontingent. Wenn Sie die Schlacht aus der Kampagne heraus bestreiten, ziehen Sie mit den Einheiten in die Schlacht, die Sie zuvor produziert haben.

5.2 STEUERUNG DER EINHEITEN

Ein Soldat auf dem Schlachtfeld repräsentiert eine Gruppe von maximal 40 Soldaten. Über jedem Soldaten sehen Sie einen Statusbalken, der anzeigt, wie viele Soldaten dieser Gruppe angehören. Der grüne Teil des Balkens steht für aktive Soldaten, rot zeigt an, wie viele Soldaten zur vollen Gruppenstärke fehlen.

EINHEITEN BEWEGEN

Mit der linken Maustaste können Sie Einheiten auswählen und Bewegungs- und Angriffsbefehle geben. Dazu klicken Sie auf die gewünschte Einheit; ein grüner Kreis zeigt an, dass die Einheit nun ausgewählt ist. Klicken Sie auf den Punkt auf dem Schlachtfeld, auf welchem diese Einheit Position beziehen soll. Wenn dieser Ort zugänglich ist, wird sich die Einheit in Bewegung setzen und ein grünes Kreuz leuchtet am Zielpunkt auf. Wenn Sie Einheiten markiert haben und mit gedrückter Feststelltaste  links auf weitere Einheiten klicken, können Sie diese Einheiten der bestehenden Markierung hinzufügen. Ist die so angeklickte Einheit Teil der bereits bestehenden Markierung, dann wird sie aus dieser entfernt. Alternativ können Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen aufziehen. Alle darin befindlichen Einheiten werden automatisch markiert. Falls Sie einen Befehl gegeben haben, der auf den zweiten Blick wenig Erfolg versprechend scheint, oder falls Ihre Truppen eigenmächtig handeln, können Sie den Befehl "Stopp" geben. Markieren Sie dazu die Einheiten und klicken Sie auf das Handsymbol links neben der Minikarte.

ANGREIFEN

Auch einen Angriff auf den Feind befehlen Sie auf diese Weise. Markieren Sie Ihre Einheit und bewegen Sie den Mauszeiger über die gegnerischen Einheiten. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Schwert, wenn er sich über einem Objekt befindet, welches die markierte Einheit angreifen kann. Klicken Sie nun auf die gegnerische Einheit, die Sie attackieren lassen wollen und Ihre markierten Einheiten werden zum Angriff übergehen.

FORMATIONEN

Wenn Sie Einheiten markiert haben, können Sie Ihnen befehlen, sich in Linien- oder in Blockformation aufzustellen. Klicken Sie dazu die Formation Ihrer Wahl an. Nun markieren Sie Einheiten eines Typs und klicken mit der rechten Maustaste auf die Stelle des Schlachtfeldes, wo die Truppe Position beziehen soll und halten Sie die Maustaste weiter gedrückt. Sie sehen, dass ein Pfeil erscheint, der die Blickrichtung Ihrer Einheiten angibt. Dahinter markieren Kreuze die Position, die die Einheiten einnehmen werden. Bewegen Sie die Maus leicht um die Mittelachse, während Sie die rechte Maustaste weiter gedrückt halten. Sie sehen, dass sich die Ausrichtung der Markierungen verändert. Wenn Ihnen die Ausrichtung genehm ist, lassen Sie die rechte Maustaste los, und die Einheiten werden sich in Marsch setzen, um ihre neuen Positionen einzunehmen.

RÜCKZUG

Wenn Sie bestimmte aus dem Gefecht zurückziehen wollen, können Sie auf das Symbol mit der weißen Fahne links neben der Minikarte über dem Spielfeld klicken. Alle Einheiten, die Sie markiert haben, werden dann auf schnellstem Wege das Schlachtfeld verlassen. Einheiten, die sich zurückziehen, können nicht angegriffen werden. Die weiße Fahne unten in der Menüleiste bewirkt dagegen, dass sich alle Ihre Einheiten zurückziehen - dann haben Sie den Kampf verloren. Ein besonderes Symbol taucht auf, wenn Sie Bogenschützen markiert haben. Haben diese ihre Pfeile verschossen, holt der Befehl "Bogenschützen zurückziehen" Ihre Bogenschützen aus der Gefahrenzone heraus. Als reine Distanzkämpfer können sie sich im Nahkampf nicht wehren. Es soll allerdings schon Feldherren gegeben haben, die Bogenschützen ohne Pfeile eingesetzt haben, um den Feind abzulenken.

5.3 EINHEITENWERTE

Die Einheiten haben, je nach Rüstung und Bewaffnung, unterschiedliche Werte für Angriff, Verteidigung und Bewegungsgeschwindigkeit. Anhand dieser Werte errechnen sich zugefügter Schaden und eigene Verluste. Die Ausgangswerte können Sie der Liste der Einheiten in Kapitel 5.7 entnehmen. Allerdings können sich diese Werte auf dem Schlachtfeld verändern, denn es gibt Aufwertungen durch Mönche und andere Einheiten, die sich auf Ihre Soldaten auswirken.

Die aktuellen Angriffs- und Verteidigungswerte werden in der Menüleiste angezeigt, wenn Sie Ihre Einheit markieren.

MORAL

Die Moral Ihrer Soldaten ist wichtig für die Kampfkraft Ihrer Truppe. Mit jedem Verlust in den eigenen Reihen sinkt die Moral Ihrer Soldaten. Je niedriger der Ausgangswert für Moral, desto weniger Verluste verträgt eine Einheit, bevor sie die Nerven verliert und von sich aus den Rückzug vom Schlachtfeld antritt. Ist der Moralwert dagegen hoch, wird sich die Einheit auch stärkeren Gegnern länger widersetzen und eventuell sogar so lange kämpfen, bis sie völlig aufgerieben ist. Faktoren, welche die Moral Ihrer Kampfeinheiten beeinflussen, sind die Unterstützung durch Mönche und andere Einheiten. Auch die Ausgangssituation im Kampagnenmodus beeinflusst die Moral Ihrer Soldaten im Kampf. Ein sehr wichtiger Faktor ist Ihr persönlicher Status: Je höher Ihr Führungswert in den persönlichen Fähigkeiten, desto höher ist Ihre eigene Moral, und die überträgt sich auf Ihre Kämpfer.

5.4 BELAGERUNGEN

Im Modus Schlachtfeld Einzelspieler spielen Sie Belagerungen, indem Sie eine Karte mit einem Militärbauwerk auswählen. Sie können dann entscheiden, ob Sie als Angreifer oder Verteidiger des Gebäudes spielen wollen. Im Multiplayer-Modus entscheiden Sie in der Armeewahl, welche Ingenieureinheiten Sie in die Schlacht mitnehmen wollen. Im Einzelspieler-Modus müssen Sie sich entscheiden, wie Sie ihre Ingenieure einsetzen wollen, wenn die Belagerung beginnt. Als Verteidiger können Sie Ihre Ingenieure als Stein- und Ölingenieure nutzen. Als Angreifer wählen Sie, ob Ihre Ingenieure Rammböcke oder Katapulte bauen und bemannen sollen. Ein Rammbock benötigt sechs Ingenieure und kann alle hölzernen Verteidigungsanlagen sowie die Tore einer Burg angreifen und zerstören. Das Katapult benötigt drei Ingenieure und kann auch gegen Mauern und Türme aus Stein eingesetzt werden. Es verfügt nur über einen begrenzten Munitionsvorrat.

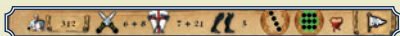
5.5 SIEG

Sie haben im Schlachtfeld-Modus gewonnen, wenn alle feindlichen Einheiten besiegt, das heißt getötet oder vom Schlachtfeld geflohen sind. In der Kampagne geht das Spiel weiter, sofern mit dem Sieg in dieser Schlacht nicht auch gleichzeitig das Missionsziel erreicht wird.

Hinweis: Sie sollten sich mit den Tastaturkommandos im Kampfmodus vertraut machen. Mit der Taste  können Sie diese jederzeit während des Kampfes aufrufen. Sie erleichtern das erfolgreiche Führen der Schlacht ungemein. Um sich mit der Steuerung der Einheiten vertraut zu machen, sollten Sie auch die Kampf-Tutorials spielen.

5.6 DAS KAMPFMENÜ

Das Kampfmenü befindet sich in Form eines Balkens am unteren Bildschirmrand.



Die Schriftrolle mit dem Symbol des Soldaten zeigt Ihnen die Zahl der Soldaten in der angewählten Einheit.

Daneben zeigt eine Zahl auf zwei **gekreuzten Schwertern** den Angriffswert dieser Einheit,

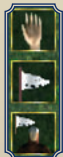
Der Schild symbolisiert den Verteidigungswert dieser Einheit.

Das Stiefelpaar stellt die Geschwindigkeit dar, mit der sich diese Einheit über das Schlachtfeld bewegt.

Die Formationsbefehle für Linien- und Blockformation sehen wie die Flächen eines Würfels aus. Sie finden sie rechts neben den Werten.

Das Herz zeigt Ihnen, wie es um die Moral dieser Einheit bestellt ist.

KOMMANDOS



Weitere Kommandos, die Sie Ihren Soldaten geben können, tauchen rechts neben der Minikarte in der rechten unteren Ecke des Bildschirms auf. Dort werden drei Kommandos angezeigt: "Stopp" (markierte Einheiten halten an), "Einheit Rückzug" (markierte Einheiten verlassen das Schlachtfeld) und "Bogenschützen Rückzug".



ANGRIFFSHALTUNG

Sie können Ihren Einheiten auch vorgeben, wie sie sich verhalten sollen:

Aggressiv (Axt): Einheiten greifen von sich aus Gegner in Reichweite an.

Defensiv (Schild) - Einheiten halten die Position.

Feuer Freigeben (Schütze) - Bogenschützen können Sie das Feuer freigeben, sie schießen dann nach Gutdünken.



MINIKARTE

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befindet sich die Minikarte. Darauf symbolisieren rote Punkte Ihre Gegner und grüne Punkte Ihre eigenen Einheiten. Der rot-grün gefärbte Balken über der Minikarte zeigt das Truppenverhältnis zwischen Ihrer und der gegnerischen Armee an. Graue Flecken repräsentieren Gebäude. Mit einem Klick auf die Minikarte springt der Bildschirmausschnitt auf die entsprechende Stelle auf dem Schlachtfeld.

Auch Marschbefehle können Sie auf der Minikarte geben: Wählen Sie eine Einheit an und klicken Sie auf einen Zielpunkt in der Minikarte.

5.7 EINHEITEN

5.7.1 MILITÄREINHEITEN DER RITTER

Die Militäreinheiten der Ritter können Sie im Kampagnenmodus ausbilden, wenn sie erforscht wurden und Ihnen die entsprechende Ausrüstung zur Verfügung steht. Im Schlachtfeldmodus für Einzelspieler sind die Truppen vordefiniert, und Sie haben keinen Einfluss auf deren Zusammensetzung. Im Multiplayer-Modus können Sie sich die Einheiten entsprechend der verfügbaren Credits zusammenstellen.



Mönch

Mönche können Ihre Einheiten segnen und so deren Verteidigungswert im Kampf steigern. Jeder Mönch kann pro Kampf nur eine Segnung durchführen, danach zieht er sich zurück. Mönche können sich nicht verteidigen, sie kämpfen nicht selbst. Jede Armee kann höchstens fünf Mönche mitführen.

A: 0 V: 0 G: 3 Max. Anzahl: 5



Bogenschütze

Die Ausbildung der Bogenschützen ist einfach, auf dem Schlachtfeld sind sie jedoch sehr wirkungsvoll. Bogenschützen tragen keine Rüstung und sind daher leicht verwundbar. Droht ein Gegner, in den Nahkampf zu gehen, ziehen sie sich schnell zurück. Jeder Bogenschütze hat sechs Pfeile.

A: 3 V: 0 G: 7 Max. Anzahl: 4.000



Keulenkämpfer

Die Keulenkämpfer sind meist Bauern mit geringer Ausbildung. Deshalb, und weil sie keinerlei Rüstung tragen, sind sie billig im Einsatz. Einheiten ohne Rüstung können sich sehr schnell bewegen, die Keulenkämpfer eignen sich daher gut für Überraschungsattacken.

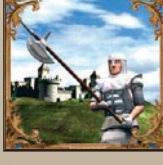
A: 3 V: 1 G: 7 Max. Anzahl: 4.000



Schwertkämpfer

Schwertkämpfer sind ein wichtiger Bestandteil jeder professionellen Armee. Sie sind mit Plattenrüstung, Vollhelm und Schilden geschützt und ihre Schwerter wurden mit großer Sorgfalt vom Meister der Waffenschmiede hergestellt. Sie bewegen sich langsam, können aber fast jeden Gegner, auch Berittene, ausschalten.

A: 5 V: 5 G: 3 Max. Anzahl: 4.000



Hellebardier

Wirkungsvoller als ein Speer ist die Hellebarde, ein Stichwaffe mit zusätzlichen Axtklingen. Hellebardiere sind nicht so stark gepanzert wie andere professionelle Soldaten, können sich dadurch aber schneller bewegen. Man setzt man am besten gegen feindliche Reiterei ein, sie können aber auch gegen Fußsoldaten kämpfen.

A: 5 V: 3 G: 5 Max. Anzahl: 4.000

A: Angriffswert

G: Geschwindigkeit

V: Verteidigungswert

Max. Anzahl: Maximale Anzahl der Einheiten



Zweihandschwertkämpfer

Die Zweihandschwertkämpfer sind stark gepanzert und daher gut gegen Pfeile geschützt. Sie sind nicht die Schnellsten, richten aber im Nahkampf schwere Schäden an. Soldaten mit Zweihändern sind mächtige Einheiten, die man am besten gegen die Hauptstreitmacht des Gegners einsetzt.

A: 7 V: 4 G: 5 Max. Anzahl: 4.000



Leichte Reiterei

Die Soldaten der leichten Reiterei sind mit einem Schwert bewaffnet und haben eine einfache Panzerung zu ihrem Schutz, das Pferd ist jedoch nicht geschützt. Sie werden am besten für Umgebungsbewegungen und zum Angriff auf marschierende Feinde eingesetzt. Sie ist sehr schnell, aber auch sehr verwundbar.

A: 6 V: 4 G: 12 Max. Anzahl: 4.000



Schwere Reiterei

Diese Einheit kann leicht gepanzerte Gegner einfach überrennen. Der Schwere Reiter ist mit einer Plattenrüstung geschützt und mit einem Morgenstern bewaffnet. Reiterei bewegt sich langsamer, da die Pferde neben den gepanzerten Reitern auch die eiserne Rüstung an ihren Rücken und Halsen zu tragen haben.

A: 8 V: 10 G: 9 Max. Anzahl: 4.000



Champion

Der Champion ist ein sehr geschickter und extrem gut trainierter Ritter. Er ist hervorragend ausgerüstet und, ebenso wie sein Pferd, schwer gepanzert. Der Champion kämpft mit der Lanze und trägt als Nahkampfwaffe ein Schwert. Beim Angriff des Champions konzentriert sich die ganze Kraft des Pferdes auf die Spitze der Lanze.

A: 6 (13) V: 8 G: 10 Max. Anzahl: 4.000



Templer

Templer sind religiöse Krieger, die einem elitären Ritterorden angehören. Sie bewegen sich sehr schnell und eignen sich hervorragend für Frontalangriffe. Die Gegenwart eines Tempplers hebt die Moral und die Angriffswerte aller eigenen Einheiten auf dem Schlachtfeld.

A: 8 V: 4 G: 7 Max. Anzahl: 4.000



Paladin

Paladine ähneln den Tempelrittern, verfügen jedoch über eine bessere Verteidigung. Sie sind gegen die Beowulf-Einheit der Wikinger sehr effektiv. Paladine sind durch Pfeile kaum verwundbar und ihre Anwesenheit auf dem Schlachtfeld erhöht die Verteidigungswerte der anderen eigenen Einheiten.

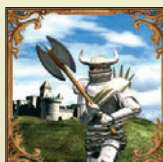
A: 6 V: 7 G: 5 Max. Anzahl: 4.000



Langbogenschütze

Langbogenschützen, auch "englische Langbögen" genannt, sind nur in der englischen Kampagne verfügbar. Ihre Pfeile sind durchschlagender und ihre Reichweite ist größer als die gewöhnlicher Bogenschützen. Sie sind sehr effektiv gegen leicht gepanzerte Fußsoldaten, aber auch gegen leichte Reiterei.

A: 4 V: 0 G: 7 Max. Anzahl: 4.000



Kriegsherr

Der Kriegsherr ist die stärkste Einheit. Er ist mit einer schweren Axt, Plattenrüstung und Helm ausgestattet und bewegt sich sehr langsam, kann sich aber im Alleingang einer großen Zahl leicht gerüsteter Soldaten erwehren. In der Kampagne können Sie Kriegsherren ausbilden, wenn Sie die Forschung über die Stufe 10 ausbauen.

A: 60 V: 6 G: 3 Max. Anzahl: 1



Stein-Ingenieur

Der Steiningenieur hat eine rein defensive Rolle. Seine maximal sechs Steine wirft er von den Mauern der Burg. Steine richten bei der Einheit, die sie treffen erheblichen Schaden an. In der Kampagne lässt sich die Zahl Ihrer Ingenieure durch Erhöhung der Forschungsausgaben steigern.

A: 50 V: 0 G: 3 Max. Anzahl: 20



Öl-Ingenieur

Von den Mauern der Burg schüttet der Öl-Ingenieur siedendes Öl auf anrückende Feinde herab. Er ist die einzige Einheit, die mehreren gegnerischen Einheiten mit einem Angriff Schaden zufügen kann. Die Zahl Ihrer Ingenieure lässt sich in der Kampagne durch Erhöhung der Forschungsausgaben steigern.

A: 65 V: 0 G: 2 Max. Anzahl: 20



Katapult

Das Katapult ist eine Belagerungsmaschine mit hoher Reichweite, die alle Arten von Bauwerken angreifen kann. Drei Ingenieure werden zu seiner Bedienung benötigt. Wenn der Steinvorrat verschossen sind, gibt es keine Möglichkeit, den Munitionsvorrat wieder aufzufüllen.

A: 250 V: 0 G: 2 Max. Anzahl: 10



Rammbock

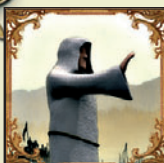
Der Rammbock ist eine klassische Belagerungswaffe. Er kann nur hölzerne Wälle und Tore angreifen, gegen Steinmauern ist er machtlos. Dieses schwere Gerät wird von sechs Ingenieuren bedient und ist gegen feindliche Pfeile gut geschützt. Es ist jedoch anfällig durch Brandpfeile.

A: 600 V: 0 G: 2 Max. Anzahl: 5

5.7.2 MILITÄREINHEITEN DER WIKINGER

Wenig ist über Herkunft und Glauben der Invasoren aus dem hohen Norden bekannt. Urplötzlich erscheinen sie mit ihren Langbooten auf den Flüssen, und niemand vermag vorherzusagen, an welchen Ufern Sie anlegen, um das Umland mit Tod und Vernichtung zu überziehen.

Die Herstellung Ihrer Waffen ist unbekannt, doch in vielen Gefechten hat sich gezeigt, welche Angriffsmacht und Widerstandskraft die verschiedenen Einheiten der Wikinger aufzubieten haben.



Priester

Ähnlich wie sein Pendant auf Seiten der Ritter, der Mönch, ist der Priester ein Gottesmann - doch seine Götter haben Hörner. Sein Einfluss auf die Kämpfer ist sehr groß, er stärkt nicht nur den Angriffswert aller Kampfeinheiten der Wikinger auf dem Feld, sondern auch deren Verteidigungswerte.

A: 0 V: 0 G: 5 Max. Anzahl: 5



Bogenschütze

Der einzige Distanzkämpfer der Wikinger ist der Bogenschütze. Sein Angriff ist etwas weniger effektiv als der eines Bogenschützen auf Seiten der Ritter, dafür kann er zumindest auf eine leichte Rüstung vertrauen, wenn er im Nahkampf attackiert wird.

A: 2 V: 2 G: 7 Max. Anzahl: 4.000



Leichte Infanterie

Die Soldaten der leichten Infanterie haben eine höhere Geschwindigkeit als die Keulenkämpfer. Trotzdem sind sie stärker bewaffnet und durch ihre leichten Schilde besser geschützt. Gegen die Schwertkämpfer der Ritter haben sie nur in der Überzahl eine Chance.

A: 4 V: 3 G: 8 Max. Anzahl: 4.000



Schwere Infanterie

Nur geringfügig schneller, aber besser geschützt und schlagkräftiger als die Schwertkämpfer der Ritter, gehört die schwere Infanterie der Wikinger zum Rückgrat der normannischen Invasoren. Ihnen tritt man am besten in zahlenmäßiger Überlegenheit im Nahkampf entgegen.

A: 7 V: 8 G: 6 Max. Anzahl: 4.000



Leichte Reiterei

Auf ihren Raubzügen waren die Kämpfer aus dem Norden durchaus in der Lage, Pferde als Hilfsmittel zu nutzen. Die leichte Reiterei hat sich als wirksames Mittel für Überraschungsangriffe erwiesen und hat im Vergleich zur Reiterei der Ritter die bessere Rüstung. Gegen stark gepanzerte Einheiten ist sie jedoch nicht sehr effektiv.

A: 6 V: 6 G: 12 Max. Anzahl: 5



Schwere Reiterei

Die schwere Reiterei zeichnet sich durch einen besseren Rüstungsschutz als, der der schweren Reiter der Ritter. Diese Einheiten in vollem Galopp über das Schlachtfeld stürmen zu sehen, lässt so manchen Feind erzittern. In größerer Zahl eingesetzt, vermag ihnen kaum ein Gegner standzuhalten.

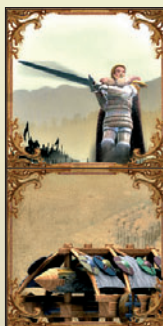
A: 8 V: 12 G: 9 Max. Anzahl: 4.000



Kriegsherr

Der Kriegsherr der Wikinger ist eine fürchterliche Einheit. Sie ist ihrem Gegenstück auf Seiten der Ritter in Angriff und Verteidigung überlegen. Schon der Anblick dieses Kämpfers mit seiner riesigen Axt jagt seinen Gegnern Angst ein.

A: 70 V: 8 G: 3 Max. Anzahl: 1



Beowulf

Beowulf ist der mythenumwobene Heerführer der Wikinger. In vielen Kämpfen war er der Schrecken seiner Feinde, nur Paladine haben seiner Kraft und seinem hohen Verteidigungswert nennenswerten Widerstand entgegensetzen können. seine bloße Anwesenheit stärkt den Kampfesmut der Nordmänner immens.

A: 150 V: 12 G: 5 Max. Anzahl: 1

Rammbock

Auch die Nordmänner bedienen sich dieser klassischen Belagerungswaffe. Der Rammbock kann nur hölzerne Wälle und Tore angreifen, gegen Steinmauern ist er machtlos. Dieses schwere Gerät ist gegen feindliche Pfeile gut geschützt. Es ist jedoch anfällig für Brandpfeile.

A: 600 V: 0 G: 2 Max. Anzahl: 5

5.7.3 ANDERE EINHEITEN

Verzweifelte Bauern und halbverhungerte Arbeiter sind keine Gegner für eine gut ausgebildete Armee. Trotzdem erheben sich Ihre Untertanen zuweilen, wenn das Schicksal sie zu arg beutelt und ihr Vertrauen in die Weisheit des Herrschers schwindet. Hungersnot und Feuersbrunst, Seuchen und Krieg können zu solchen Aufständen führen.



Bauer

Mit Mistgabeln bewaffnete Landarbeiter stellen die Mehrzahl der aufständischen Meute, wenn sich ein Aufstand in Ihren Besitzungen erhebt. Mit dem Mut der Verzweiflung überrennen diese Bauern auch schon mal Soldaten mit Schwertern und Rüstung, wenn sie in der Überzahl sind.

A: 1 V: 0 G: 7 Max. Anzahl: 4.000

Bauer mit Axt

Wie sein Gefährte mit der Mistgabel stellt dieser Bauer ohne Rüstung und mit unzureichender Bewaffnung keine echte Gefahr für gut ausgebildete Kämpfer dar. Doch mehr als einmal hat ein arroganter Kriegermann den Zorn der einfachen Menschen unterschätzt.

A: 3 V: 0 G: 7 Max. Anzahl: 4.000

6.0 MULTIPLAYERMODUS

Wenn Sie "The Kings of the Dark Age" im Multiplayer-Modus spielen wollen, wählen Sie im Hauptmenü "Neues Spiel" - "Schlachtfeld spielen" - "Multiplayer Schlachtfeld". Maximal acht Spieler können sich an einer Partie beteiligen. Im Gegensatz zum Einzelspieler-Schlachtfeld können Sie Multiplayer-Modus Ihre Armee aus den verschiedenen Einheiten selbst zusammenstellen.

Diese Armeen lassen sich im Spielerprofil speichern und bei Bedarf laden. Auch Spieler-Eigenschaften wie Name und Portrait lassen sich festlegen. Bildschirm, Menüs und Steuerung der Einheiten entsprechen dem Schlachtfeld im Singleplayer.

6.1 MULTIPLAYER MENÜ

Das Multiplayer-Menü besteht aus den folgenden Einträgen:

Spiel anlegen: Übernehmen Sie die Funktion des Host und legen Sie ein Spiel an. Der Host kann die Bedingungen auf dem Schlachtfeld festlegen und andere Spieler kontrollieren.

Beitreten: Spielen Sie in einem Spiel mit, das bereits angelegt wurde.

Internet: Spielen Sie über das Internet und nutzen Sie den Internet Match Making Server.

Spieler-Einstellungen: Passen Sie Einstellungen wie Name, Portrait, Armeezusammenstellung etc. Ihren Wünschen an.

Zurück: Kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

6.2 SPIELER PROFILE

Bevor Sie ein Spiel anlegen oder einem Spiel beitreten, legen Sie ein eigenes Profil an. Tun Sie das nicht, wird ein Standardprofil verwendet, oder das zuletzt gespeicherte Profil wird benutzt. Ihr Spieler-Profil können Sie nach Ihren Wünschen gestalten, wenn Sie im Multiplayer-Menü den Eintrag "Spielerprofile" anklicken. Nun können Sie Ihren Namen in der Textbox eintragen und ein Portrait auswählen. Außerdem können Sie Ihre Armee zusammenstellen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche "Armeeauswahl". Mit der Schaltfläche "Bestätigen", gelangen Sie wieder zurück ins Profil-Menü. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche "Ja", und Sie kehren in das Multiplayer-Menü zurück. Ihr Profil wird automatisch gespeichert.

6.2.1 SPIEL ANLEGEN

Wählen Sie nun den Menüpunkt "Spiel anlegen". Wer ein Spiel anlegt, übernimmt die Rolle des "Host" und kann die Bedingungen festlegen, zu denen die Schlacht abläuft. Ihre Mitspieler kommen dann über den Menüpunkt "Beitreten" zu der Partie dazu. In der Textbox "Servername" vergeben Sie als Host eine Bezeichnung für den Server, den Sie gerade anlegen. Hier legen Sie auch die Obergrenzen für die "Moral der Armee" (maximal 100) und die "Armee Credits" (maximal 3000) fest. Armee Credits sind eine virtuelle Währung, mit der zu Beginn des Spieles Einheiten gekauft werden können. Bogenschützen zum Beispiel kosten zwei Credits.

Mit jedem Bogenschützen, den Sie Ihrer Armee hinzufügen, werden Ihnen zwei Credits abgezogen. Wenn Sie eine Einheit wieder aus Ihrer Auswahl entfernen, erhöht sich die Zahl Ihrer Credits um den entsprechenden Betrag.

6.2.2 BEITRETEN

Klicken Sie im Multiplayer-Menü auf "Beitreten". Wenn einer der Spieler ein Spiel angelegt hat, sollte dessen Bezeichnung in der Spalte "Servername" erscheinen. Hat das Spiel den Server gefunden, wählen Sie den Eintrag an und klicken Sie auf die Schaltfläche "OK". Sollte der gewünschte Servername nicht in der Liste erscheinen, klicken Sie auf "Aktualisieren". Das Programm sucht dann erneut nach aktiven Spielservern im Netzwerk. Wählen Sie nun das Spiel und klicken Sie auf die Schaltfläche "OK". Sie kommen dann in die Lobby des Spieles.

6.2.3 DIE LOBBY

Die sogenannte Lobby ist ein Bildschirm, in dem das gemeinsame Spiel vorbereitet wird. Hier finden Sie eine Liste mit allen Spielern, die beigetreten sind. Sie werden bemerken, dass auch Ihr Spielernamen und Ihr Portrait angezeigt werden. Außerdem werden Team-Nummern vergeben. Über eine Chat-Funktion können Sie Nachrichten mit anderen den Spielern austauschen und Absprachen treffen.

6.2.4 TEAM-IDS

Diese sogenannten Team-IDs sind Zahlen von eins bis vier, anhand derer bestimmt wird, welche Spieler Ihre Verbündeten sind, mit denen Sie zusammen spielen, und welche Spieler Ihre Gegner sind, die es zu schlagen gilt. Team-IDs können nur vom Host des Spiels, also von demjenigen Spieler, der das Spiel eröffnet hat, geändert werden. Wenn der erste Spieler in der Liste die ID-Nummer 1 hat und der Zweite die ID-Nummer 2, sind diese beiden Spieler Gegner. Hat ein dritter Spieler die gleiche Nummer wie einer der beiden Ersten, bildet er mit diesem Spieler ein Team.

6.2.5 VERTEIDIGER

Wenn Sie auf einem Schlachtfeld mit einem Militärgebäude (Wallburg, Motte, Feste etc.) spielen, kann der Host einer Partie den Verteidiger der Burg festlegen. Dieser Mitspieler startet das Spiel innerhalb der Burgmauern, während sich alle anderen Spieler außerhalb der Burgmauern befinden. Das heißt jedoch nicht, dass der Verteidiger keine Verbündeten haben kann. Der Teampartner greift allerdings vom offenen Feld

aus in die Schlacht ein. Diese Option ist nur verfügbar, wenn ein Schlachtfeld mit einem Militärgebäude ausgewählt wird.

6.2.6 ARMEE ÄNDERN

Wenn Sie in der Lobby sind und feststellen, dass Ihre Armee untauglich für die bevorstehende Aufgabe ist, können Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche "Armee ändern" zur Einheiten-Auswahl zurückkehren. Wenn Sie die Änderungen gemacht haben, klicken Sie "Bestätigen" und Sie finden sich in der Lobby wieder.

6.2.7 VERBANNEN

Nur der Host kann Spieler "verbannen", d.h. aus dem Spiel entfernen. Sie können dies als Host zum Beispiel dann tun, wenn sich ein Mitspieler sich über längere Zeit nicht bereit meldet oder wenn die Verbindung zu seinem PC so schlecht ist, dass das Spiel zu lange zum Laden braucht.

6.2.8 SPIELSTART

Außerdem ist der Host für die Wahl des Schlachtfeldes zuständig. Er kann aus der Liste der Karten auf der rechten Seite des Bildschirms wählen. Ohne Karte gibt es keine Schlacht. Wenn Sie als Mitspieler in einer Multiplayer-Partie bereit für den Kampf sind, klicken Sie auf die Schaltfläche "Fertig". Erst, wenn sich alle Mitspieler kampfbereit gemeldet haben, kann der Host das Spiel starten.

7.0 DAS SPIEL OPTIMIEREN

Unter bestimmten Umständen kann es vorkommen, dass das Spiel langsam oder instabil auf Ihrem Computer läuft. Die Ursache dafür liegt häufig in falschen oder ungeeigneten Einstellungen der grafischen Darstellung. Öffnen Sie zur Änderung der Grafikeinstellungen bitte den Link "Erweiterte Einstellungen" in der Programmgruppe "The Kings of the Dark Age".

GRAFIKDETAILS

Schalten Sie die Grafikdetails zwischen "Hoch" oder "Niedrig" um. Wenn Sie "Niedrig" wählen, werden Prozessor und Arbeitsspeicher Ihres Rechners weniger belastet, auf älteren Rechnern läuft das Spiel dann flüssiger.

EFFEKTE

Wenn Sie die Optionen "Wettereffekte", "Ausblendungen" und "Transparente Schatten" in den erweiterten Einstellungen deaktivieren, entlasten Sie Ihren Prozessor und das Spiel läuft flüssiger. Allerdings sollte dies nicht notwendig sein, wenn Sie einen Prozessor mit mehr als 1 Gigahertz Prozessortakt verwenden.

AUFLÖSUNG UND FARBTIEFE

Auflösungen:

800 x 600 x 8 Bit	Niedrige Auflösung, geeignet für 14/15 Zoll-Monitore
1024 x 768 x 24 Bit	Standardauflösung, geeignet für Monitore mit 17 Zoll oder mehr
1280 x 960 x 24 Bit	Empfohlen für Monitore mit 19 Zoll
1280 x 1024 x 24 Bit	Empfohlen für Monitore mit 19 Zoll oder mehr und für LCD-Displays

Farbtiefe:

8 Bit	Niedrige Qualität der Texturen, schont den Arbeitsspeicher
24 Bit	Optimale Qualität der Texturen

Hinweis: Das Spiel benutzt standardmäßig die Einstellungen Ihres Arbeitsplatzes für Auflösung und Farbtiefe. 8 Bit-Texturen können nur verwendet werden, wenn Sie die Auflösung auf 800 x 600 einstellen. Bei höheren Auflösungen wird automatisch die höhere Texturqualität, 24 Bit, verwendet.

EINSTELLUNGEN ZU MEDIENWIEDERGABE UND MAUSZEIGER

Wenn Sie die Optionen "Farbige Mauszeiger", "Intros zeigen" und "Audio" in den Erweiterten Einstellungen deaktivieren, können Sie die Ladezeiten des Spiels verringern. Auch animierte Mauszeiger können Probleme im Spiel verursachen. Sie sollten sie also für die Dauer des Spieles abschalten. Sämtliche Hintergrundprogramme, einschließlich Antivirensoftware, Systemwerkzeuge und Bildschirmschoner belegen wertvolle Ressourcen in Ihrem System und können die Stabilität von Spielsoftware beeinträchtigen. Das kann zu Instabilität und Programmabstürzen führen.

7.1 TROUBLESHOOTING & FAQs

Manchmal können während des Spielstarts oder beim Spielen Fehler auftreten. In der Regel ist es dann das Beste, Sie starten Ihren Rechner neu. Eine weitere mög-

liche Maßnahme ist auch, das Spiel zu deinstallieren und dann erneut zu installieren.

SOUND- UND VIDEO

Wenn das Spiel bei Programmstart oder während des Spieles einfrieren und abstürzen sollte und die Fehlermeldung "**Run time Error – XXXX**" auf dem Bildschirm erscheint (wobei XXXX zumeist eine lange Reihe von Ziffern ist), liegt die Ursache wahrscheinlich bei der Tonwiedergabe. Sie sollten überprüfen, ob Ihre Soundkarte korrekt installiert ist und ob Probleme mit der Soundwiedergabe auch unter Windows selbst auftauchen. Wenn die Probleme auch nach einem Neustart des Rechners weiter bestehen, haben Sie die Möglichkeit, in den "Erweiterten Einstellungen" in der Programmgruppe des Spieles Musik und Ton abzustellen. Wenn das Spiel nicht normal startet, sondern abstürzt und eine Meldung ausgibt, dass Video oder Sound nicht korrekt ausgegeben werden kann, haben Sie möglicherweise nicht den nötigen Video-Codec installiert.

DARSTELLUNG

Error ID number: 001: Wenn Sie die Fehlermeldung "Display Error. Please read Help/Errors for more information" erhalten, kann es sein, dass das Spiel beim Laden von DirectX abgestürzt ist. Das Spiel läuft nur unter 16 Bit bzw. unter 32 Bit Farbtiefe, und kann nicht korrekt geladen werden, wenn Ihr Computer niedrigere Werte, wie z. B. 8 Bit benutzt. Sie können diese Einstellung unter Arbeitsplatz - Systemsteuerung - Anzeige - Reiter: Einstellungen - Farben verändern. Stellen Sie dort mindestens High Color (16 Bit) ein. Bitte vergewissern Sie sich vorher, ob Ihr Monitor diese Farbtiefe auch unterstützt.

Error ID number: 002: Ein Problem mit dem Video codec. Der Codec ist nicht korrekt installiert. Bitte starten Sie die Datei den VideoCodec von der "The Kings of the Dark Age"-CD. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Unter Umständen müssen Sie Ihr System nach der Installation des Codecs neu starten.

Error ID number: 003: Wenn die Nachricht "Impossible to initialize fonts. Please read Help/Troubleshooting for more information." erscheint, liegt höchstwahrscheinlich ein Problem beim Laden der erforderlichen Schrifttypen vor. Eine mögliche Lösung für dieses Problem besteht darin, die Darstellung der Schriften im Anzeigemenü des Betriebssystems zu verändern. Doppelklicken Sie dazu auf Arbeitsplatz - Systemsteuerung - Anzeige - Einstellungen - Weitere Optionen (Win 98 / ME). Im nun erscheinenden Fenster können Sie unter dem Reiter "Allgemein" die Darstellung der Schriftgröße überprüfen. Stellen Sie die Schriftgröße auf "kleine Schriftarten" oder "große Schriftarten". Starten Sie dann Ihren Computer neu, falls Sie dazu aufgefordert werden.

Error ID number: 004: Wenn beim Start des Programms die Nachricht "Some fonts files are missing or invalid. Please read Help/Troubleshooting for more information." erscheint, feh-

len die benötigten Schriftarten auf Ihrem Computer. Sie können dieses Problem lösen, indem Sie die Datei "ZAF-CHAB.TTF" von der Spiel-CD in den Ordner C:\Windows\FONTS kopieren. Öffnen Sie nun die kopierte Datei. Schließen Sie das Dateifenster, indem Sie auf die Schaltfläche "Fertig stellen" klicken und starten Sie Ihren Computer neu.

7.2 TECHNISCHER KUNDENDIENST

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches **Betriebssystem** benutzen Sie?

Was für einen **Prozessor** besitzen Sie und mit wie viel **Hauptspeicher** (RAM) ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche **DirectX Version** ist auf Ihrem Rechner installiert ?

Was für eine **Grafikkarte** und **Soundkarte** ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine **Treiberversion** der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.x Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "Alle Informationen speichern".

TREND REDAKTIONS- UND VERLAGSGESELLSCHAFT MBH

Pearl Strasse 3, D - 79426 Buggingen

Technischer Online-Support: support@trendverlag.de

Telefonischer Support (Hotline):

Tel.: 0180 - 5151 444 (0,12 €/Min.) Mo.-Fr. von 08:00 bis 20:00 h

Fax: 07631 - 360 599

Aus Österreich und der Schweiz

Tel.: 00800-873 636 38 Mo.-Fr. 07:00 - 19:00 h

8.0 TASTATURBELEGUNG

F1	Hilfe
F2	Kartenansicht
F3	Ansicht auf Hauptquartier zentrieren
F4	Nachrichten
F5	Optionen
F6	Schnellspeichern
F7	Schnellladen
F11	Karteninformation
F12	Über "The Kings of the Dark Age"
Esc	Beenden
Strg + Enter	Rückzug/Animation abbrechen

KAMPAGNENMODUS

↑	Ansicht nach oben
↓	Ansicht nach unten
→	Ansicht nach rechts
←	Ansicht nach links
+	Scroll-Geschwindigkeit erhöhen
-	Scroll-Geschwindigkeit verringern
+	Standard-Scroll-Geschwindigkeit

KARTENNAVIGATION

P	Bevölkerung	L	Religion
T	Steuern	H	Diebe
S	Forschung	Y	Waffenkammer
D	Diplomatie	1	Herrscher #1 (Spieler)
U	Gebäude	2	Herrscher #2 (Rivale)
B	Waffenschmied	3	Herrscher #3 (Rivale)
A	Armee ausheben		
M	Spezialeinheiten		
W	Wetterbericht		
R	Status Land		

MENÜS & OPTIONEN IM
KAMPAGNENMODUS

8.0 TASTATURBELEGUNG

	Multiplayer - Nachrichten an Verbündete	
	Multiplayer: Nachricht an alle Mitspieler / Chat	
	Rückzug vom Schlachtfeld	
	Kampfpause	
	Schnellhilfe Tastaturbelegung	
	Alle befreundeten Einheiten anzeigen	
	Bogenschützen ohne Pfeile zurückziehen	
	Mauern ausblenden	
	Aggressive Haltung	
	Defensive Haltung	
	Alle Tore öffnen / schließen	
	Alle sichtbaren Tore öffnen / schließen	
	Musik und Ton an- / abstellen	
	Alle Einheiten auswählen	Schlacht beschleunigen
	Bogenschützen auswählen	Schlacht verlangsamen
	Keulenkämpfer auswählen	Standardgeschwindigkeit
	Schwertkämpfer auswählen	Maus: Angriffsziele
	Hellebardiere auswählen	Maus: Auswahl (+) / (-)
	Zweihandschwertkämpfer auswählen	
	Leichte Reiterei auswählen	
	Schwere Reiterei auswählen	
	Champion auswählen	
	Templer auswählen	
+	Langbogenschützen auswählen	
+	Paladin auswählen	
+	Kriegsherrn auswählen	
+	Katapult auswählen	
+	Rammbock auswählen	
+	Stein-Ingenieur auswählen	
+	Öl-Ingenieur auswählen	

9.0 CREDITS

Game design **CATEIA GAMES**

Project manager
Ivan Bralic

Lead Programming
Kresimir Spes
Ivan Bralic

Lead artist & art direction
Ivan Bralic

Graphics
Miroslav Hundak
Milan Borovic
Zeljko Nacinovic

Music
Crossbow Studio

Crossbow Studio artists
Neven Jotic
Dejan Radic
Goran Mekota

Sounds and FX
Goran Mekota

Text Editors
Predrag Lukic
Borja Martinovic
Jelena Ciric

Scenario & campaign design
Ivan Bralic

Story Editor
Matija Budimir

Additional matterial
CATEIA GAMES

Cateia Inc. president
Deni Bralic

Cateia Inc. Legal director
Matija Budimir

Produced by
Cateia Inc., Rijaka,
Croatia

Besonderer Dank geht an
Zoran Zmiric - "Gandalf",
Igor und Srdan, Vladimir
Badurina und
Domagoj Lazar...

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Producing &
Project Management
Zuxxez Entertainment AG

Lokalisierung &
Handbuchtext
Detlef Richter
„der text“, Offenbach

Zusätzliche
Programmierung:
Roman Eich

Verpackungsdesign &
Handbuchlayout
AC Enterprises
Breunigweiler

Sprachaufnahmen
REAL-Film
Ludwigshafen
Inh. Joachim Petri

Tontechnik &
Postproduktion
Ulf Böhmerle
Anika Godow
Kevin-Morris Geldon

Sprachregie
Patricia Bellantuono
Zuxxez AG

SPRECHER:

Erzähler:
Gerhard Piske
Katrln Kamolz
Michael Timmermann
Ulrich Vogel

Schlachtrufe:
Massoud Baygan
Ulf Böhmerle
Jonas Fürstenau

Nandor Gaus
Gerhard Piske
Antonio Portoles
Michael Timmermann

PUBLISHED 2005 BY
Trend Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Pearl Str. 3
D - 79426 Buggingen

Ein großes Dankeschön
an alle, die unsere Arbeit
in irgendeiner Form
unterstützt haben, sei es
im vergangenen Jahrtau-
send oder bei unserem
derzeitigen Projekt "The
Kings of the Dark Age".
Unser Dank gilt allen
Menschen, die uns in
unserer Arbeit unter-
stützt haben und vor
allem Jenen, die wir lie-
ben und die uns lieben:
Familien, Freunde und
Lebensgefährten...

Copyright © 2005 Cateia
d.o.o. All rights reserved.
Visit Cateia Games at:
<http://games.cateia.com>
Email:
contact@cateia.com
<http://koda.cateia.com>

Portions Copyright ©
2001 - 2005 by Zuxxez
Entertainment AG
Germany. All rights reserved.
This game is protected
by copyright laws and
international copyright
treaties, as well as other
intellectual property laws
and treaties. All names,
trademarks and logos are
property of their respecti-
ve owners.

